ゲームラボ7月号　2007年7月1日発行　毎月1回1日発行　No 143　平成10年2月13日第三種郵便物認可

過激に遊ぶ!!パソコン&ゲームマシン実験室

ゲームラボ

黒くて悪い Black Wii製作

バイオ4Wii イカしたガンコン自作

Wiiゲーム SDカードにバックアップ

RoboDS ニンテンドーDSロボット化

【第2特集】オタク業界ジンクス事典



特集

裏活用のための基礎テクニック

ワンクリッククラック

▼最新DSマジコンハッキング!!

▼Xbox360セーブデータ超活用

▼PSP全ファーム対応MOD-Chip

▼PSPゲームをエミュレータで遊ぼう

▼Vistaクラックにチャレンジ!!

▼格安AppleTVで快適Mac生活

▼次世代光ディスクバックアップ

▼遊べる『ポケモン』ハックロム

全攻略 FFタクティクス 獅子戦争

2007 7

改造コード掲載タイトル ●オーディンスフィア ●シャイニング・ウィンド ●HOSHIGAMI ●おさわり探偵 小沢里奈 シーズン2½ ～里奈は見た!いや、見てない。～ ●FFT 獅子戦争 ●ギルティギア イグゼクス アクセントコア ●メダル オブ オナー ヴァンガード ●真・らき☆すた 萌えドリル～旅立ち～ ●燃えろ!熱血リズム魂 押忍!闘え!応援団2 ●結界師 烏森妖奇談 ●リーズのアトリエ ～オルドールの錬金術士～ ●神曲奏界ポリフォニカ ●この青空に約束を ～melody of the sun and sea～ ●ポケットモンスター ダイヤ&パール（N0／N5バージョン） ほか

ゲームラボ7月号 2007年7月1日発行 No.143 毎月1回1日発行 平成10年2月13日第三種郵便物認可

特集 ワンクリッククラック

定価840円 [本体800円]

三才ブックス

CONTENTS

7 200[illegible]

巻頭カラー

今月の大物改造コード

第1特集

クラックひとつでハードもソフトもこんなに変わる!!

第2特集

オタク業界ジンクス事典

第3特集

パチモノともえたん in the WORLD
パクリ

連載

Columns

Fun, Technique...

改造コード大全集 209

NDS

おさわり探偵 小沢里奈 ノーズン2½ ～里奈は見たいや、見てない。～／おさわり探偵 小沢里奈／カスタムビートバトル ドラグレイト／くりきん ナノアイランドストーリー 結界師 鳥森妖奇談／SIMPLE DSシリーズ Vol.15 THE 鑑識官2 ～新たなる8つの事件をタッチせよ～／真 らき☆すた 萌えドリル～旅立ち～／らき☆すた 萌えドリル／世界樹の迷宮／ポケットモンスター ダイヤ&パール（NO／N5バージョン）／HOSHIGAMI／燃えろ!熱血リズム魂 押忍!闘え!応援団2／押忍!闘え!応援団 リーズのアトリエ ～オルトールの錬金術士～

PS2

お嬢様組曲 Sweet Concert／オーディンスフィア／ギルティギア イグゼクス アクセントコア／きると ～貴方と紡ぐ夢と恋のドレス～／この青空に約束を ～melody of the sun and sea～ シャイニング ウィンド／神曲奏界ポリフォニカ／SIMPLE2000シリーズ Vol.117 THE 零戦 SIMPLE2000シリーズ Vol.118 THE 落武者 ～怒濤武サムライ曹操～ ぱちんこウルトラマン パチってちょんまげ達人12／メダル オブ オナー ヴァンガード／SuperLite 2000 恋愛アドベンチャー Memories Off それから again／レッスルキングダム2 プロレスリング世界大戦 エルヴァンディアストーリー／ナルト疾風伝 ナルティメットアクセル

PSP

ストリートファイターZERO3↑↑／ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

広告INDEX

NEW! 新作改造コードギャラリー

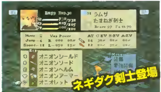
最新の改造コードがひと目でわかる！

梅雨をいいわけに部屋に引きこもってゲームをしているけど、不快指数が高くてはかどらない、そんなことはないかな？　でもこの時期に腐っちゃうと、今夏発売の大作を万全な状態で迎え撃てないぞ。溜まりがちな積みゲーは改造コードで一気に崩して、来たるべき夏に備えよう！

▼GAME INDEX

- ●ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争　●オーディンスフィア　●シャイニング・ウィンド
- ●真・らき☆すた 萌えドリル〜旅立ち〜　●燃えろ！熱血リズム魂 押忍！闘え！応援団2　●HOSHIGAMI

PSP ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

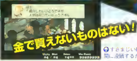


通信プレイをしないと手に入らないオニオン装備も「全アイテム最大」コードで掃いて捨てるほどゲット

PSで発売された『ファイナルファンタジータクティクス』のリメイクとなる本作は、旧作と同様、難易度が高めに設定されている。しかも、バトルエフェクトの発生時にモッサリ処理落ちする機能が新たに搭載されているので、サクサクとストーリーを進めたい人にはツラい仕様となっているぞ。ここはやはり改造コードの出番だろう。手始めに「軍資金最大」で先立つものを用意したら、「全アイテム最大」や「ジョブポイント最大」で一気に戦力を増強しよう！　それでもまだ足りないというなら禁断の「ステータステバッグ」で完璧超人を降臨させれば問題ナシ！



すべてのジョブがマスターになってしまった。う〜ん、壮観ですなぁ！



お金が潤沢すぎて困ってしまう。奴隷——じゃなくて兵士も雇い放題。

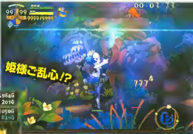


すさまじい破壊力で敵を撃破。あとはストーリー展開に没頭するだけだよね！

『FFT』ヤリコミ派のキミは7ページに飛べ！ ▶

PS2 オーディンスフィア

ヴァニラウェアの最新作は、メチャクチャ硬派なアクションゲーム。2Dでグリグリ動くキャラに見とれていると、ボッコボコにされてしまいがち。なのでまずは「HPゲージ最大維持」でちょいと不死身になっちゃいましょう。あとは「サイファーゲージ最大維持」で敵を一掃していけば、キャラの動きに萌えているだけで攻略できてしまうぞ。「本全部出現」コードもあるので、前置きなしでお目当てのあの娘のところに直行することも可能だ！





↑全コイン999枚。ぜ、ぜんぶ売ってください！

↑クウェントリンの一撃が炸裂っていっか一撃で終了でした。



→Sな姫様！ではなくて「戦闘評価S」コードでこの通りなのだ。

PS2 シャイニング・ウィンド

パートナーの体内から剣を引き抜くあたりが、なんとなく少女革命的な『シャイニング』シリーズの最新作。野郎から剣を抜くのはご遠慮願いたいし、美少女にはむしろ剣を突き込みたいし…なんて悶々としてたら、潤沢なヤリコミ要素をちっとも消化できないぞ。というわけで「スキルボーナス9999」や「成長ボーナス9999」コードなどを駆使して手っ取り早く強くしてしまおう。ソウルピースが揃うコードも用意してあるので、カスタマイズも思いのままだぞ。

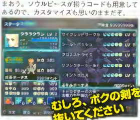




↑2大巨頭のご出陣。ふたりとも強すぎる。

←ソウルピースが揃ってしまった。武具強化し放題ってこと！

→一部のスキもない聖王女か誕生。自分ひとりで国を守れるんじゃないの？



NDS 真・らき☆すた萌えドリル～旅立ち～



アニメも絶好調の「らき☆すた」が送る脳トレ風ソフト第2弾が登場した。トレーニング内容は前作にもましてアレな内容になっているが、プレイヤーが期待しているのは、そんなところじゃないよね？　どうか、安心してほしい。「キャラ全開」「コスチューム全開」「トレカ・アイテム全開」なんてコードが、キミの萌え欲求をしっかりと満たしてくれるはずだ。「♪もっていけ最後に使っちゃうのはコードのはず」ってな感じでサクサクっとキャラゲー要素だけ堪能しちゃおうぜ！

↑「トレカ全開」コードが、奇跡のコンプリートを生んだ！　こなたんにも見せてあげたいっす。

→「ステータスMAX」でつかさの知力が最大に。ありえなくね？

←体力ゲージを減らなくすれば、ゆとり世代の方々も安心してプレイできます。



NDS 燃えろ! 熱血リズム魂 押忍! 闘え! 応援団2

口コミで人気に火がついた音ゲー「押忍！闘え！応援団2」。お目当てのステージをいち早くプレイしたいという人は「全ステージクリア済み」コードを使えばOKだ！　終盤の曲は難易度が高いけど、「気合値つねにMAX」コードを使えばクリア確定なので、安心して応援を鑑賞できるぞ。コードを使って、より「気分上々↑↑」なプレイを楽しもう！



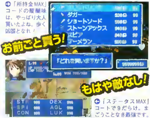
←最難関「華麗に応援」のチアカールスも即登場！なんと999連コンボ！

→Sなスケーター・・・ではなくて、応援結果が最高になってしまった。

NDS HOSHIGAMI

かわいらしいキャラとは裏腹に、高度、かつ緻密な戦術が要求される「HOSHIGAMI」。2002年に発売されたPSソフトのリメイクなんだけど、今作より採用されたラップシステムが戦闘のリズムを壊してしまっているような……。そんなときこそコードにおまかせ。「HP9999／9999」や「全ステータス999」「戦闘時ラップゲージ増えない」コードをうまく組み合わせて使用すれば、ストレスなくズバズバ進めるぞ。

→「所持金MAX」コードの醍醐味は、やっぱり大人買いたよね。歩く凶器となれ！



←「ステータスMAX」コードで9だらけ。まごうことなき最強です。

FINAL FANTASY Tactics
ファイナルファンタジータクティクス

完全 獅子戦争 ヤリコミデータ

かつてイヴァリースで起こった獅子戦争は若き英雄の出現で幕を閉じた。しかし、ある書物によると本当の英雄は別にいるという。今号では今回新たに追加されたエピソードや新規ジョブ・アイテムの入手方法などを中心に掲載。レアアイテムを入手し、獅子戦争の真実を見届けよ！

Text by Dam

PS版との相違点

PSP版の『FFT』はPS版と比べると、ラムザとティリータのイベントシーンがセルシェーディングのムービーに変更されたほか、メインシナリオ自体にもいくつかの追加エピソードが加えられている。ゲームバランスについては、リオファネス城のボス：ウィーグラフが少しステータスダウンしているのみで、基本的に難易度の変更はない。ただし、PS版で可能だった増殖系のバグ技などが使用不可能になっている。また、エルムドアの原氏装備はこれまでどおり盗めないようだ。

そのほかにも、①最大ユニット数が16から24に増加　②「真言」「裏真言」などの連続攻撃系の技の最大発射数が増加　③「剛剣」が対象部位に装備がない場合でもダメージが入るようになった　④ベスラ要塞のクリア条件が「水門を開ける」または「敵の全滅」に変更　⑤２周めへの引継ぎ要素がなくなった（毛皮骨肉店）などの変更点がある。

PS版の増殖バグ

PS版「FFT」は試着室を利用することによって、武器や防具を増殖させることができた。方法は以下のとおり

①試着室て武器を選ぶ
②盾を試着
③「最強」て試着室から出ると武器が増えている

これとは逆に⑴盾⑵武器⑶「最強」の手順を踏むと盾を増やすことができた、

本編追加イベント

●騎士と女王

Chapter2「ライオネル城」の戦闘の途中、Chapter3「城塞都市ヤードー」攻略後にそれぞれ発生。ディリータを操作して、オヴェリアを守るイベントバトル。ディリータは「聖剣技」が使えるのでどちらも楽勝。

●ミルウーダへの誓い

Chapter2「ゴルゴラルダ処刑場」攻略後に発生。骸旅団団長ウィーグラフと神殿騎士ローファルのイベント。

●ハンターの少年

Chapter3「貿易都市ドーター」でのイベント後、「ゼクラス砂漠」へ入るとイベントバトル発生。ベヒーモス種が大量に出現するので、うっかりしているとルッソがやられてしまう。素早いユニットでルッソを援護しよう。イベント終了後、冒険者ルッソが仲間に入る。

●アルガスの逆襲

Chapter4「ランベリー城」の地下へ進む途中で発生するバトル。ボスは剣士アルガス（デスナイト）で「暗黒剣」を使ってくる。護衛のアルテマデーモンも数が多いので「算術」などで先に倒してしまいたい。

サブイベント全紹介

「Chapter 4」が始まるとメインシナリオとは別に強力な助っ人が仲間に入るサブイベントが発生する。汎用ユニットは儲け話などで忙しくなるので、即戦力となる助っ人はうれしい。新規イベントでは強力なアイテムを持った敵が多いのでシーフのジョブを育てておこう。

▼炭鉱の亡霊

イベント発生条件 Chapter 4でムスタディオが仲間にいる状態にする

イベント内容

①「機工都市ゴーグ」へ行き「鉄球発見！」のイベントを見る
②「王都ルザリア」でベイオウーフをゲストに加え「炭鉱都市ゴルランド」へ進む
③「ゴルランドの炭坑」をクリアすると聖騎士ベイオウーフ、レーゼ（ホーリードラゴン）が仲間に入る
④「機工都市ゴーグ」へ行き「鉄巨人始動！」のイベントを見ると鉄巨人、労働八号が仲間に入る

Chapter 4の序盤から参戦可能なベイオウーフは状態異常のスペシャリスト。ほかのイベントにも絡んでくるので必ず育てておこう。炭鉱ではレアモンスターの「うりぼう」が出現するので「勧誘」しておくとよい。

▼もうひとりの異端者

イベント発生条件 Chapter 4で「自治都市ベルベニア」攻略する

イベント内容

①「王都ルザリア」または「魔法都市ガリランド」の酒場で「盗賊あらわる」を見る
②「貿易都市ドーター」の酒場で「求む、護衛！」を見る
③移動しようとするとイベントバトル発生
④バトルに勝利すると異端者バルフレアが仲間に入る

バルフレアの魅力は脅威のスピード。最初から最高クラスの装備を持っており　固有アビリティも強力。仲間にして損はないだろう。

▼呪われた島・ネルベスカ

イベント発生条件 イベント「炭鉱の亡霊」を終了させ、ムスタディオが仲間にいる状態にする

イベント内容

①「貿易都市ザーギドス」で花売りエアリスから花を買う
②「機工都市ゴーグ」へ行き「天球儀発見！？」のイベントを見る
③「セルテニア城」の酒場で「呪われた島・ネルベスカ」を見る
④「ネルベスカ神殿」へ入れるようになる

神殿クリア後、パーティにベイオウーフとレーゼがいると、レーゼが「ドラグナー」になる。神殿マップには、このイベント時のみ入ることが可能なので、柱の上にある貴重なアイテムを忘れずに入手しておこう（柱の上に乗るには労働八号などを柱に隣接させて踏み台にする）。

▼クラウド召喚

イベント発生条件 イベント「呪われた島・ネルベスカ」を終了させ、ムスタディオが仲間にいる状態にする

イベント内容

①「機工都市ゴーグ」へ行き「クラウド召喚」のイベントを見る
②「貿易都市ザーギドス」へ行くとイベントバトル発生。
③バトルに勝利すると異邦人クラウドが仲間に入る

クラウド専用のアビリティ「リミット」を使用するには「ベルベニア活火山」の山頂に埋まっている「マテリアブレイド」を装備する必要がある。

▼神殿騎士の刺客

イベント発生条件 Chapter 4「ランベリー城」攻略後にメリアドールが仲間にいる状態にする（次の目的地に進むと発生しなくなる）

「貿易都市ドーター」に入るとイベントバトル発生。敵は魔道士が主体でボスは神殿騎士クレティアン（ソーサラー）。ゲスト参戦しているメリアドールが戦闘不能になると、ゲームオーバーになるので注意。クレティアンから「ドラゴンロッド」を盗むことができる。

▼賢者の贈り物

イベント発生条件 Chapter 4でムスタディオ、アグリアス、ラヴィアン、アリシアが仲間にいる状態にする

巨蟹の月1日に50万ギル以上所持した状態で、街か一部の城へ入るとイベント発生。ステータス強化系の女性専用アクセサリー「ティンカーリップ」を入手（5万ギル消費）。

▼堕ちた騎士

イベント発生条件 Chapter 4「聖地ミュロンド」攻略後、アグリアスが仲間にいる状態にする

イベント内容

①「ゼルテニア城」へ行き「王女との再会」のイベントを見る
②「イグーロス城」または「魔法都市ガリランド」の酒場で「北天騎士団の危機」を見る
③「盗賊の砦」へ行くとイベントバトル発生

敵の北天騎士団の脱走兵は店に売っていない「カエサルプレート」など貴重な装備を持っている。「盗む」のアビリティをセットしてレアアイテムを入手しよう。ゲストでアグリアスが参戦するほか、戦闘にオルランドゥを出すと戦闘前に会話イベントが発生する。

▼過去からの声

イベント発生条件 Chapter 4「聖地ミュロンド」攻略後に酒場でライオネル城のことを聞く。ベイオウーフ、レーゼ（ドラグナー）が仲間にいる必要がある

「ライオネル城」へ入るとイベント発生。レーゼがパーティから抜け、イベントが終わるまではベイオウーフがゲスト参戦する。ベイオウーフが戦闘不能になるとゲームオーバーになるうえ、敵の集中攻撃を受けるので「回避」のステータスが低いとその時点で詰んでしまう。イベント前に必ず別のセーブデータを残すようにしよう。

▼ライオネル城城門前

ボスは聖騎士アーレス（テンプルナイト）。回避が高く「剛剣」や状態異常攻撃のほとんどが無効。「聖剣技」を使ってダメージを与えよう。ステージのクリア報酬として「源氏の鎧」を入手できる。なお、アーレスの装備品は「メンテナンス」のアビリティがあるので盗めない。

▼ライオネル城城内

ボスは司祭ブレモンダ（ハイプリースト）。護衛のユニットが「正宗」や「バレッタ」を装備しているので「盗む」のアビリティをセットしてから戦闘するといいだろう。ブレモンダを倒すと「ダークドラゴン」に変化。魔防が高く、HPが3000以上あるが、スピードが遅いので弱い。クリアすると「メイスオブゼウス」などを入手でき、ベイオウーフとレーゼが再び仲間に入る。

▼ディープダンジョン

イベント発生条件 Chapter 4「聖地ミュロンド」を攻略する

「貿易都市ウォージリス」へ行くとマップに出現。自軍の最高レベル＋20の敵も出現する高難度ダンジョンである。下の階へ進むためには、敵を全滅させる前に階段を見つけておく必要がある。ダンジョン内にある各階4つのトラップポイントにはアイテムが隠されており、「ブレイブ」のステータスが低いユニットで掘り出せば貴重なアイテムを入手できる可能性が高くなる（「アイテム発見移動」を装備した敵ユニットに取られないように注意）。

▼地下10階「end」

ボスの魔道士エリディブス（サーペンタリウス）は一撃必殺の威力を持つ「ミドガルズオルム」や「ゾディアーク」を使う強敵。召喚士のジョブで「ゾディアーク」をラーニングする場合は「百八の数珠」を装備し、魔力を下げるために「マインドブレイク」をセットしていこう。戦闘後にゲスト参戦している「ビブロス」が仲間に入る。この階の埋もれたアイテムは一番上の広間に隠されている。

得テクニック｜効率のよいレベル上げ

勧誘を使え！

ランダムエンカウントなどで出現する敵ユニットは、自軍の中でももっともレベルの高いユニットを基準に出現する。レベル上げのさい得られる経験値は、対象とのレベル差によって決定されるので、敵の忍者の「投げる」を利用してアイテム稼ぎをしたいときのように強い敵と戦いたい場合はレベル上げに苦労する。効率よく高いレベルの敵と戦いたい場合は、「ディープダンジョン」で平均よりもかなりレベルの高いユニットを「勧誘」すればよい。こうすれば、自軍の平均レベルが60程度でも新たに入ったユニットの影響で出現する敵のレベルが一気に上昇する。これを繰り返せば、簡単に99レベルの敵ユニットと戦うことができるだろう。

追加ジョブと新規キャラクター

新規キャラクターとして、『FFⅫ』からバルフレア（空賊）、『FFT A2 封穴のグリモア』（未発売）からルッソ（モブハンター）がゲスト参戦したほか、汎用ジョブに「暗黒騎士」「たまねぎ剣士」が追加された。ジョブチェンジ条件は以下のとおり。

▼暗黒騎士（暗黒）

ジョブチェンジ条件を満たすのはシナリオ終盤または終了後になるが、苦労するだけあってステータスの補正値、アビリティ「暗黒」はどれも強力。通信を使った「共同戦線」で役に立つだろう。専用装備となる暗黒剣は通信イベントでのみ入手することができる。

ジョブチェンジ条件

[illegible]

装備品

[illegible]

▼たまねぎ剣士（たたかう）

すべての武器・防具を装備できるが、アビリティをセットできない変わったジョブ。戦闘時にExpやJPも入手できないので、レベルアップはモンスターのワイルドボーの能力を使わない限りは不可能。ほかのジョブをマスターしていくことでジョブレベルが上がり、レベルが8になると、ステータスが大幅にアップする。最強状態でも移動範囲が狭いので使いどころが難しい

ジョブチェンジ条件

[illegible]

装備品

[illegible]

▼空賊（ターゲット）

バルフレアの固有ジョブで、「機工士」と「シーフ」を更に強化したようなジョブ。とくに4回攻撃を繰り出す「乱れ撃ち」は強力な上に汎用性が高く使いやすい。重装備が可能なうえ、Speedの補正・成長率が高いので武器を騎士剣に変更するとかなり強いユニットになる

ジョブチェンジ条件

[illegible]

装備品

[illegible]

ジョブ能力

[illegible]

▼モブハンター（エンゲージ）

ルッソの固有ジョブで、Chapter 4 時点でのラムザ（見習い戦士）とほぼ同じ能力を持つ。「さけぶ」や「エール」など強化系のアビリティが多いのでアタッカーとしてもサポートとしても育成可能。

ジョブチェンジ条件

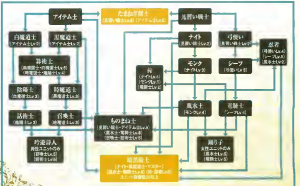
[illegible]

装備品

[illegible]

ジョブ能力

[illegible]



共同戦線攻略

「本編シナリオにサブイベントもクリア。暗黒騎士にもジョブチェンジできるようになったので、もうやることがない！」というプレイヤーは「リオファネス城」よりも難しいミッションをそろえた共同戦線がオススメ。ほかのプレイヤーと協力して超難度ミッションにチャレンジ！

▼通常のミッションと共同戦線の違い

共同戦線では2人のプレイヤーが合計2〜6のユニットを出撃させてミッションをクリアするが、通常のミッションとはルールが少し違う。プレイ前にルールの違いを把握しておこう。

- ●敵のレベルは出撃したユニットの中でもっともレベルの高いものを基準に決定される
- ●「算術」は使用不可
- ●「刷刻」、「盗む」などで消失した装備品はミッション終了後に戻ってくる
- ●味方プレイヤーから「盗む」や「キャッチ」で入手したものはミッション終了後に消失する
- ●ミッション失敗でゲームオーバーになってもペナルティはない
- ●出撃した人数、離脱した人数が少なく、倒したユニットの数が多いと最高で☆5のランクが付く

▼チョコボ保護団

ステージ 風車小屋（最大出撃ユニット数：6）

敵ユニット シーフ（男）／見習い戦士（男）×4／アイテム士（男）×3

攻略法 シナリオ序盤からプレイすることのできる共同戦線で、ゲストのチョコボを守りながら敵を全滅させるというミッション。ステージが狭くチョコボを守るのが大変なので、チョコボに騎乗してしまうといいだろう。騎乗中のチョコボは騎乗者が戦闘不能にならない限り無敵。敵ユニットの数、種類はランダムで増減する。

▼宝箱争奪戦

ステージ トルホダル湿原（最大出撃ユニット数：6）

敵ユニット ボス：シーフ（男）

シーフ（男）／シーフ（女）／モンク（男）×2／弓使い（女）×3／見習い戦士（男）

攻略法 マップ端にある宝箱を入手するとクリア。ただし、強力なアイテムが入っているわけではないので、敵全滅によるクリアを目指すほうがいい。敵は弓使いとシーフを優先して倒そう。

▼家宝を取り戻せ

ステージ コーグのスラム街（最大出撃ユニット数：4）

敵ユニット ナイト（女）×2／時魔道士（女）×2／弓使い（男）×3／シーフ（男）×3

攻略法 さえぎる物がなく、どんどん矢が飛んでくるので「白刃取り」があると回避が楽。シーフが「ハートを盗む」を使うので男性ユニット中心に編成するとよい。

▼地雷原を越えて

ステージ セクラス砂漠（最大出撃ユニット数：4）

敵ユニット ボム×2／グレネイド×4／イクスプロジャ×5

攻略法 ゲストの「商人ゴビス（アイテム士）」がマップの反対側まで行くとミッションクリア。ゴビスは武器を持たずに攻撃を行うので、放っておくと敵のカウンターによるダメージで倒される可能性が高い。ゴビスに近づく敵を優先的に倒し、安全を確保してから敵全滅によるクリアを目指そう。

▼チキンレース

ステージ フィゴリス湿原（最大出撃ユニット数：6）

敵ユニット ナイト（アンデッド）×3／弓使い（アンデッド）×2／時魔道士（アンデッド）／黒魔道士（アンデッド）／レブナント×3

攻略法 敵ユニットはすべてアンデッドなので「フェニックスの尾」による即死や「狙う」が有効。数が多いので、復活されないようにスピードの高いユニットを出撃させるといいだろう。

▼トウホウフハイ

ステージ アラクアイの森（最大出撃ユニット数：6）

敵ユニット ボス：トウホウフハイ（黒チョコボ）

チョコボ×4／うりぼう×2／レッドパンサー／赤チョコボ×2

攻略法 赤チョコボの使用する「チョコメテオ」の威力が高いので最優先で倒していく。ボスのHPはこちらのレベルが60ぐらいだと2800程度。HPの高いユニットを出撃させよう。

▼うたげの夜

ステージ ライオネル城場内（最大出撃ユニット数：6）

敵ユニット 踊り子×3／吟遊詩人×3／モンク（女）×3／ナイト（男）×2

攻略法 モンクの「ハメドる」以外はとくに注意すべき攻撃はない。ステージが狭いので「剣技」など間接攻撃を使って倒すといいだろう。

▼ポイ捨て取締り

ステージ 炭鉱都市ゴルラント（最大出撃ユニット数：6）

敵ユニット 忍者（男）×5／忍者（女）×5

攻略法 ひたすら敵ユニットが「投げる」で攻撃してくるので「キャッチ」か「白刃取り」がないとクリアは難しい。レベル90以上であれば、レアアイテムのキャッチに挑戦してもいいだろう。

▼亡霊騎士団

ステージ 盗賊の砦（最大出撃ユニット数：6）

敵ユニット **ボス(ミルウーダ)**　ナイト（男）×5／弓使い（男）×2／白魔道士（女）

攻略法 ボスのミルウーダは「メンテナンス」と永久リレイズの効果のある「シャンタージュ」を装備しているので、先にまわりのナイトなどを倒す。ボスは白魔法ばかり使うので、ナイトとしての脅威はない。なお、このミッションの敵はクリスタル化しない。

▼神殿騎士試験

ステージ 聖ミュロンド寺院広間（最大出撃ユニット数：6）

▼第一試験

敵ユニット **ボス：イズルード／ウィーグラフ**　見習い戦士（男）×4／弓使い（男）×4

このミッションに登場する神殿騎士はすべてこちらのレベル＋5。連続して4つの試験を戦うことになるので、ステージクリア直前にはHPを全快にしてから次へ進むようにしよう。「剛剣」を使うボスがいるので、「メンテナンス」をつけておくと比較的簡単。最初の試験は敵が固まっているので軽くクリアできるだろう。

▼第二試験

敵ユニット **ボス：クレティアン**　黒魔道士（女）×2／白魔道士（女）×2／時魔道士（女）×2／召喚士（女）×3

魔道士のみの試験なので味方同士で固まっていると危険。迎え撃つ形で戦えば、狙いが絞りやすくなって一気にダメージを与えられる。

▼第三試験

敵ユニット **ボス：バルク**　アイテム士（男）×5／話術士（男）×4

敵はすべて銃装備なので「白刃取り」などで回避ができないと勝つのは難しい。属性銃持ちはすべて「メンテナンス」を装備しているので「盗む」は不可。「レイズ」や「フェニックスの尾」で戦闘不能を回復するので長期戦になるだろう。

▼最終試験

敵ユニット **ボス：ヴォルマルフ／ローファル**　ナイト（男）×3／竜騎士（男）×2／白魔道士（男）×2

ボスのステータスが隠されているが、HPはこちらのレベル60で1000程度。「メンテナンス」を装備している場合は「剛剣」を無効にできるので簡単に倒せる。装備していない場合は先手をとって一気に仕留めるしかない。

▼オールスター決定戦

ステージ 魔法都市ガリランド（最大出撃ユニット数：6）

敵ユニット オルランドゥ／レーゼ（ドラグナー）／ベイオウーフ／アグリアス／メリアドール／ムスタディオ／マラーク／ラファ／ラムザ

攻略法 クラウドを含むすべてのキャラを仲間にするとミッションが登場。敵のほとんどがヘイスト状態で始まるので、こちらも相応のスピードがないと一気に全滅させられる。もっとも危険なオルランドゥは「MPすり替え」を装備しているので2人以上で攻めること。次に危険なベイオウーフは、倒しても一度復活するが、逃げていくので放置してよい。

クリア後のミッション

FINAL FANTASY TACTICS

▼カウントダウン

ステージ ネルベスカ神殿（最大出撃ユニット数：6）

敵ユニット **ボス：労働プロトタイプ×2**　労働2号（Lv95）／労働3号・量産型×7（Lv80）

攻略法 クリア後のセーブで追加されるミッションその1。共同戦線の中で最も難しいミッションで勝利するには「MPすり替え」などのアビリティがあると有利。ボスが行動すると自爆のためのカウントダウンを開始。カウントがゼロになるとゲームオーバーになる。2体のボスのうち片方だけでも倒せばカウントは止まるので片方のボスを集中攻撃しよう。鉄巨人の「作業」は回避率や「プロテス」の影響を受けないので、純粋にHPを高めておかないと一撃でほぼ即死。ボスのHPはレベル60のときでも7000ほどあるので攻撃力が低いとクリアは困難。

▼ナイトメア

ステージ ランベリー城地下墓地（最大出撃ユニット数：6）

敵ユニット **ボス：ハシュマリム／アドラメレク／ザルエラ／ベリアス／キュクレイン**　アルテマデーモン×5（Lv95）

攻略法 クリア後のセーブで追加されるミッションその2。このミッションに登場するルカヴィは本編と違い魔法攻撃を行わないので「リボン」などで耐性を付けておけば、通常攻撃しかしてこない。レベルの高いアルテマデーモンさえ倒せれば楽にクリアできる。

▼ブレイブストーリー

ステージ オーボンヌ修道院 地下書庫地下五階（最大出撃ユニット数：6）

クリア後のセーブで追加されるミッションその3。全10戦の長い連続ミッションで、スムーズに攻略しても2時間以上かかる。ほぼすべての敵のレベルが99で、ヴォルマルフやエルムドアも登場。「剛剣」に対する「メンテナンス」やティアマット対策に属性半減防具を装備しておかないと終盤の戦いが厳しい。回復専門に「アイテム」「アイテム投げ」「リボン」「シャンタージュ」を装備した忍者がいると不測の戦闘不能にも対応できる。

▼第一戦

敵ユニット **ボス：クラウド／ルッソ** チョコボ×3／黒チョコボ×3／赤チョコボ×2

最初の戦いだけあって、クラウドやそのほかの敵は特別危険な攻撃をしてこない。ここは簡単に勝てるはず。

▼第二戦

敵ユニット **ボス：ムスタディオ／バルフレア** アイテム士（男）×2／アイテム士（女）×2／話術士（男）×2／話術士（女）×2

全員銃装備をしているが、ボスの2人以外は「ミスリル銃」なのでダメージは低い。「白刃取り」があれば楽勝だろう。

▼第三戦

敵ユニット たまねぎ剣士（男）×2／たまねぎ剣士（女）×3／ブレイグ／コカトリス×2／セクレト×2

たまねぎ剣士の格好をしているが、実際は、ナイト、弓使い、竜騎士、踊り子、刀を装備していない侍のようなもの。たまねぎ剣士が近づいてくるまでに、石化攻撃がやっかいなコカトリスなどを倒しておこう。

▼第四戦

敵ユニット **ボス：キュクレイン／サーペンタリウス** ナイト（アンデッド）×3／モルボルグレート×5

注意すべき敵は、キュクレインのみ。ナイトとモルボルはステータスが低いので危険は少ない（「まじゅう使い」を装備しているので汎用キャラは「モルボル菌」に注意）。サーペンタリウスは「毒カエル」や「ノティアーク」の攻撃力こそ即死クラスだがスピードが低いので、たいした被害は受けないだろう。

▼第五戦

敵ユニット **ボス：ダイスダーグ／ザルバッグ（アークナイト）／ガフガリオン／アルガス（見習い戦士）** 竜騎士（男）×6

ダイスダーグとガフガリオンの使う「剣技」の威力が高いので危険。速攻で武器を破壊して無力化したい。竜騎士部隊は「引き出す」などを持ったユニットを優先的に狙っていく。

▼第六戦

敵ユニット **ボス：オルランドゥ／アルマ／アグリアス／オーラン／マラーク／ラファ／オヴェリア** 陰陽士（男）／時魔道士（女）×2

「エクスカリバー」を装備したオルランドゥが脅威。「メンテナンス」が付いていないので「剛剣」で素早く破壊すること。また、最後列にいるオーランに「星天停止」を喰らうと一気にピンチに陥るので、スピードの速いキャラで一気に倒す。アグリアスは攻撃力が低いのであまり脅威にはならないだろう。

▼第七戦

敵ユニット **ボス：エルムドア／セリア（アサシン）／レディ（アサシン）** ザルバッグ（アンデッド）／アルケオデーモン×6

エルムドアの「刀魂放気」、アルケオデーモンの「ギガフレア」など範囲攻撃が多い。被害を最小限に抑えるため、なるべくバラバラに行動しよう。攻撃の狙いは「吸血」の怖いアサシンを最優先で倒す。次にザルバッグ、エルムドアと順に倒していく。ここで敵のHPを半端に残してしまうと「吸血」や「ライフブレイク」で逆にピンチに陥るので相手CTを確認しながら攻撃すること。

▼第八戦

敵ユニット **ボス：ベイオウーフ／ブレモンダ／アーレス／レーゼ（ドラグナー）** ヒュドラ×2／ハイドラ×2／ティアマット×2

中央にいる剣士らは動き出しが遅いので「聖剣技」で一気に倒す。次にティアマットとハイドラを優先して倒す。どちらもHPが高く一撃で倒すのは困難なので「こんらん」や「ドンアクト」で一時的にでも無力化させるとよい。

▼第九戦

敵ユニット **ボス：ヴォルマルフ／ザルモゥ／ローファル／イズルート／クレティアン／メリアドール／ウィーグラフ／バルク** 時魔道士（女）×2

登場する剣士がすべて「エクスカリバー」を装備しているので非常に素早い。「メンテナンス」を装備していないユニットはバルクの方へ向かうか後方支援に徹すること。「メンテナンス」と「白刃取り」さえあれば特に難しいステージではないだろう。

▼最終戦

敵ユニット **ボス：ディリータ／バルマウフラ** 暗黒騎士（女）×8

ボスのディリータは HP1000程度。「カオスブレイド」を装備しているので「リジェネ」がかかっている。バルマウフラは、「イージスの盾」「ローブオブロード」「シャンタージュ」「リボン」装備だが「メンテナンス」を装備していないので盗み・破壊可能。暗黒騎士は、なぜか「暗黒」を使ってこないので「盗む」に注意。防御力系のアビリティを装備しており、全体的にタフなのでHPの低いボスを先に叩くのもいいだろう。

▼つむじ風

ステージ ジークデン砦（最大出撃ユニット数：6）

敵ユニット アルガス（デスナイト）×10

攻略法 クリア後のセーブで追加されるミッションその4。アルガスは攻撃手段が、「闇の剣」「吸血」、通常攻撃のみなので、「呪いの指輪」と「リボン」を装備すると、通常攻撃しかしてこなくなる。ここで「ハメドる」と「精神統一」をセットしておくと勝手にダメージを負ってくれるので2人でも楽勝。

得 テクニック｜共同戦線の簡単攻略

難ミッションが多い共同戦線は、出撃できるユニット数が少なく、クリアするのもひと苦労。楽にクリアしたい場合は、「消えるマント」などに付加されている「とうめい」の効果を利用するといい。「とうめい」になった状態なら敵に狙われることがなくなるので、行動を起さない限りほぼダメージを受けない。これとは別に、「リボン」「シャンタージュ」と「メンテナンス」をつけたユニットを出撃させれば、永久リレイズの効果で常に復活するので無敵。

レアアイテム入手法

『FFT』において、装備品はユニットの攻撃力、HPの補正に大きく関わる要素であるためレベルやアビリティよりも重要視される。強力な武器ひとつで戦局を打開することもめずらしくない。ここでは、ショップで購入できないアイテムや通信を利用してゲットできるアイテムを入手方法別に紹介する。

▼盗む、勧誘

シナリオやサブイベントなどで敵が装備しているものをシーフのアビリティ「盗む」で入手するパターン。敵ユニットに「メンテナンス」のアビリティが付いているエルムドアやアーレス、ブレモンダなどには通用しない。また、コロシアム時の対戦相手ユニットからも取得不可。「貿易都市ザーギドス」から「ゲルミナス山岳」に入ったときに稀に現れる銃部隊は貴重な属性銃を多数所持しているのでChapter 4になったら往復してみるのもいいだろう。汎用ユニットであれば、「メンテナンス」が付いていても「勧誘」すればユニットごと入手できる。

主なアイテム ブレイズガン（バルク）、ドラゴンロッド（クレティアン）、正宗（ライオネル城城内の敵）、与一の弓（ディープダンジョン voyagaの敵）

▼埋もれた財宝

戦闘中に「アイテム発見移動」のアビリティをつけて入手する方法で、基本的に入手できるアイテムには、アタリとハズレが存在する。アタリの場合は装備品。ハズレの場合は消耗品が出る場合が多い（エリクサーはアタリ扱い）。アタリを効率よく引くには発見するユニットのブレイブの値を15～20程度まで下げてやればいいだろう。それでもハズレを引いた場合はリセットするしかないので財宝探しをする場合は前もってセーブをしておくこと。

主なアイテム 消えるマント（ゲルミナス山岳・中央の山）、エスカッション強（ネルベスカ神殿・柱の上）、伊賀忍刀（ディープダンジョン mlapn・北西端） 呪いの指輪（ディープダンジョン tiger・スタート位置）

▼密猟

敵モンスターや味方のモンスターユニットをシーフのアビリティ「密猟」で倒すと、毛皮骨肉店に密猟アイテムが売られるようになる。「密猟」で入手できるアイテムは各モンスターに付き2種類ずつ設定されており、レア扱いの物のなかにはショップで購入できないアイテムも多い。効率よくレアアイテムを入手したいなら、自軍でモンスターを養殖し、自ら「密猟」を行えばいいだろう。

密猟で入手できるレアアイテム

名前	アイテム
赤チョコボ	バレッタ（レア）
ブレイグ	ゾーリンシェイプ（レア）
ポーキー	シャンタージュ・ナグラロク（レア）
ワイルドボー	リボン・FSのバッグ（レア）
タイジュ	ディフェンダー（レア）
セクレト	象牙の棒（レア）
モルボルグレイト	マタレムジエン（レア）
キングベヒーモス	シェルシェ
ダークベヒーモス	石化銃（レア）
レッドドラゴン	ソルティレージュ・竜の髭（レア）
ヒュドラ	ブラッドソード・さそりのしっぽ（レア）
ハイドラ	セッティエムソン・ラバーコンシャス（レア）
ティアマット	両残網・鯨の髭（レア）

▼キャッチ

敵ユニットがアビリティ「投げる」で投げてくる武器をシーフのアビリティ「キャッチ」で入手する方法。通常は「八角棒」などを投げてくるが、レベルが90以上になるとショップには売っていない貴重なアイテムも遠慮なく投げてくる。忍者と遭遇したい場合はディープダンジョン(horror)などで挑戦すると効率がよい。投げてくる武器は敵忍者のレベル、アビリティによって決まっているので、目的のものが出なかったら敵ユニットを変更して再挑戦するといいだろう。

主なアイテム カオスブレイド（Lv 98～）、エクスカリバー（Lv 96）、塵地螺鈿飾剣（Lv 96～）、ジャベリン強（Lv 96～）

▼通信対戦（コロシアム、共同戦線）

コロシアムや共同戦線は通信環境がないとプレイできないが、早い段階で強力なアイテムを入手できる。コロシアムの報酬はイベントの進行具合と参加ユニットの平均レベルに応じて報酬が決定する仕組みになっており、通信でのみ入手可能な新規アイテムなども高レベルであれば出現する。レベルが50程度のときにレアアイテムを狙うならコロシアムよりもミッションごとに報酬が決まっている共同戦線（「地雷原を越えて」以降）のほうがいいだろう。

主なアイテム **共同戦線**

デスブリンガー／ムーンフェイス／宿命のサジタリア／デュランダル／源氏の兜／バンガード／ヴァルハラ／源氏の小手／オニオンシールド など

主なアイテム **コロシアム**

カオスブリンガー／おろち／ミネルバビスチェ／聖天の腕輪／フォーマルハウト／オニオンヘルム／レバリーシールド／ブレイブスーツ／アカシアの帽子 など

●武器・盾

	種別	攻撃	回避	追加効果	備考
ラス アルケティ	銃	12	5	射程 8	バルフレアの初期装備
フォーマルハウト	銃	18	5	射程 8	
カオスブリンガー	暗黒剣	16	0	暗属性 付加 暗黒	
デスブリンガー	暗黒剣	20	0	暗属性 付加:死の宣告	
アロンダイト	暗黒剣	24	0	暗属性、付加 スロウ	
バルムンク	暗黒剣	32	0	暗属性 付加 ストップ	
ヴァルハラ	暗黒剣	40	0	暗属性 付加 戦闘不能	「つむじ風」の宝箱
ムーンフェイス	剣	20	15	永久:ヘイスト	
オニオンソード	剣	50	15	たまねぎ剣士専用	コロシアムで極稀に出現
デュランダル	騎士剣	26	40	聖属性、永久:プロテス・シェル	
フランシスカ	斧	24	0		
ゴールドアックス	斧	30	0		
おろち	忍者刀	20	5	HP吸収	
眉月伝武	忍者刀	26	5		
ウエスペル	鎚	36	0		
ゲイボルグ	槍	24	15	射程:2	
グングニル	槍	29	15	射程 2、雷属性	「ナイトメア」の宝箱
ニルヴァーナ	杖	5	15	聖属性、AT魔法+3	
ドリームエイド	杖	5	15	AT魔法+4	「ナイトメア」の宝箱
星くずのロッド	ロッド	5	20	発動 グラビデ、AT魔法+3	
プリンセスガード	ロッド	5	20	AT魔法+4	「ブレイブストーリー」の宝箱
宿命のサジタリア	弓	24	0	射程 5	
		物理回避	魔法回避		
源氏の盾	盾	48	0		
グラントアーマー	鎧	170	0	永久:リレイズ・リジェネ	「カウントダウン」の宝箱で稀に出現
オニオンシールド	盾	80	75	たまねぎ剣士専用	
レバリーシールド	盾	50	25	半減:全属性	

●防具

		HP	MP		
源氏の兜	兜	130	0		
バンガード	兜	150	20		「つむじ風」の宝箱で稀に出現
オニオンヘルム	兜	200	0	たまねぎ剣士専用	
アカシアの帽子	帽子	120	20	Speed+2 無効:混乱・バーサク・チャーム	
スタイルビット	帽子	60	100	AT魔法+3、無効:沈黙	
ミラージュベスト	服	120	0	Speed+1、無効:睡眠・毒・石化	バルフレアの初期装備
ミネルバビスチェ	服	120	0	女性専用、無効:炎雷風暗 半減:冷水地聖	コロシアムで極稀に出現
ブレイブスーツ	服	160	40	永久:リレイズ・リジェネ	
源氏の鎧	鎧	150	0		イベント「過去からの声」の報酬
オニオンアーマー	鎧	250	0	たまねぎ剣士専用、永久:リレイズ・リジェネ・プロテス・シェル	
賢者のローブ	ローブ	120	100	半減:全属性	

●アクセサリー

ティンカーリップ	女性専用 AT物理+3 AT魔法+3 強化:聖、永久:プロテス・シェル・ヘイスト	サブイベント報酬でのみ入手
源氏の小手	AT物理+2、AT魔法+2	
ガイウスカリグ	Move+2	
盗賊の小手	Speed+1、永久:ヘイスト	
聖天の腕輪	Speed+1、無効:スロウ・ストップ・ドンムーブ	
オニオレット	たまねぎ剣士専用 無効:全状態異常	コロシアムで極稀に出現
賢者の指輪	強化:全属性、吸収:全属性	「ブレイブストーリー」の宝箱


クラックひとつで
Hard
も
So
こんなに変わる!!

OneClick Crack

ワンクリッククラック　第1特集



Wii in Black



Wii in Black製作

PS3やPSPといった製品のことをとりあえずわきに置いておけば、最近はゲーム機といえば白、超優良企業といえば清廉潔白(先入観?)と、やたらクリーンな印象を与える任天堂のゲーム機、Wii。それはそれでいいのだが、ソレばっかりでもつまらないという人もやはり多いに違いない。そこでここでは、"黒くて悪い"、そんなWiiを製作してしまおう。Wiiよ、イヤがってもムダだ!!　なおWiiのガワ開けには連載コーナー「コンシュー魔の僕」を、バックアップディスク作製には特集記事「Wii本体でディスクイメージを吸い出そうリベンジ」を参照すること。

text by ドヴァイ坪井

▶手あかじゃない!! 全面ブラック

陶器のように白くツヤツヤしていてとても清潔そうなWiiだが、このゲーム機においてはいまのところこれしかカラバリが用意されていないため、どうしてもみな一様、のっぺりとしていてオリジナリティに欠ける観がある。楽しく使いたいゲーム機なのだから、せっかくならカラーも自分好みの仕様にしたいもの。というわけでまずはガワから手を加えてみよう。

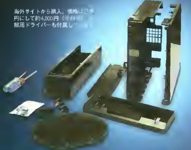
▶色変更はふたとおり

WiiのカワΦ色を変更するには大きくふたとおりの方法がある。ひとつはサードパーティから製品として用意された交換用のガワを利用する方法。これは必要なパーツすべてが着色された状態で販売されているため、基本的に作業は本体の開け閉めだけで事足りる。また色ムラなども比較的少ないため仕上がりもきれいだ。ただし逆に、用意された色にしか変更できないことと、サードパーティ製のためか、場合によってはカワの造型そのものがアマイことが欠点として挙げられる。好みの色がない、あるいはせっかく交換したのにガワがうまく閉まらない、なんてこともありうるだろう。

もうひとつは自分で"塗る"こと。たとえばウ

レタンスプレーやアクリルスプレーでじょうずに塗ることができるなら、さらにスプレーガンなども使いこなせるなら色のみならずグラデーションやデザイン、模様まで思いどおりの意匠にカスタマイズすることが可能だ。もちろんお金も買うよりかからない。ただしこちらも欠点がないわけではない。ガワをすべて外すところまではひとつめと同じではあるものの、自分で塗装するさいには必要な箇所にマスキングテープなどでしっかり目張りしなければならないし、万一失敗したら、それこそ後戻りすることができなくなってしまう。

どちらも一長一短ではあるが、ここでは"黒い"をカンタンに実現できるサードパーティ製品の利用を選択した。

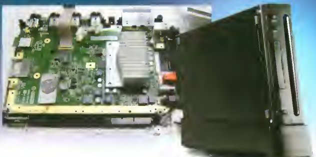


海外サイトから購入。価格は[illegible]円にして約4,000円（[illegible]）。分解用ドライバーも付属し[illegible]

▶メイン基板までたどり着け!!

連載コーナーの記事のとおりにガワを取り外しても、メイン基板はまだもういっぽうのガワにネジ留めされたままなので、これを外してやらなければならない。とはいえどの段階でネジを外すかは放熱板の上に示された⇒マークなどを参考にすれば、順序よく作業を進められる。もちろん順序など無視しても外すだけは外せるはずだが、組み戻すさいは順序がかなり重要になってくるので、外した順番のとおりにネジを置いておくなりデジカメで逐一撮影しておくなりして外した手順をきちんと整理しておこう。このほか作業上の注意点としては、ネジ留めする前にパーツごとの上下関係をいったん確認して、それから下のほうから順に取り付けていくようにすること。いきなりネジ留めしてしまうと、本来はそのあとで留めるべき箇所だった、と失敗してしまうこともある。間違えたら間違えたでまたバラせばいいだけのことなのだが。

さてこうしてガワをすべて外して新しい黒いガワを装着すると、こんな感じになる。が、ここまで組み上げてしまう前、より正確に言えば連載コーナーの最後の写真のようにドライブ基板が外れたままの状態まで組み上げたところで、機能上も"黒く"してしまおう



▶黒さを追究する

“黒い”といえば“悪い”、“悪い”といえば“黒い”だ（偏見）。そしてWiiにおいて、いま“悪い”を連想させるものといったらMOD-Chipをおいてほかにないだろう。とはいえ違法コピーされたゲームディスクを起動させたり、これまた違法流通するゲームROMをエミュレータで動かしたりなど、まさに悪の根源的な扱いを受けそうなMOD-Chipではあるものの、みずから所有しているゲームのバックアップやエミュレータで動かすためのROMイメージをディスクに書き込んで起動させるなら何の問題もないはず。そうした意味ではMOD-Chipの導入＝黒・悪でも何でもないのだが、一般的イメージを逆利用するならやはりコイツを導入するのが悪の王道。Wiiがまとった白衣をはぎとってやろう。

MOD-Chipにはもっとも手軽に導入できるWiiFreeを使う。ネット上で公開されているWiiFreeのファイルを入手して対応する黒いPICマイコンにライターで書き込めば、それだけでバックアップディスクやエミュレータディスクを起動させられるMOD-Chipのできあがりだ。配線も5本（両端で10か所）と少ないうえ取り付けるべきドライブ基板上のポイントもスペースが十分に確保されているので初心者でも安心。すぐに“悪く”なれるぞ!!

だが、ただWiiFreeを書き込むだけではつまらな

すでにMOD-Chip対策が施された!?

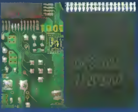
右の2点の写真を見てほしい。上の写真には配線の脚の一部が取り除かれたChipが、下の写真には「D2C」と刻印されたChipが写っている。

いずれも海外サイトのフォーラムに投稿されたこの2点の写真が意味するところは共通している。「すでにMOD-Chip対策済みのバージョンが出荷されている」だ。じつは上の写真で取り除かれている脚こそ、MOD-Chipをハンダ付けする配線とつながっていて、それが文字どおり“根こそぎ”なくなってしまっているのである。しかもこのドライブChipは、なんと日本版本体で確認されたものだという。またもういっぽうの写真の刻印は、これまで「DMS」「D2A」「D2B」と3種確認されていたドライブのChipに、新たなバージョンが登場したことを示している。当初のMOD-Chipが「D2B」では機能しなかったことを考えると、この新しいファームウェアを書き込んだ「D2C」というドライブChipが搭載されたことによって、おそらくはこれまでのMOD-Chipは機能しなくなるはずだ。

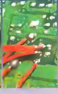
ただし脚を取り除いたほうはあまりに乱暴すぎるし、日本版本体で発見されたというのにリークの初出が中華系サイトだったりと、情報そのものの真偽もアヤシイし、もういっぽうの信憑性の高いファームのバージョン変更も、いまのところはPAL版についてのみその存在が指摘されているだけだ（日本版本体はもちろんNTSC版）。

メーカーサイドが、違法コピーディスクを起動させることもできるMOD-Chipになんらかの対策を敷いてくることは想像にかたくないが、はたしてこれが抜本的な解決策となるのかどうかは微妙だ。イタチごっこがまた始まるのか——対策版同様、こちらも海外サイトのフォーラムに投稿された“対策版対策”の写真をそれぞれ紹介しておこう。こっちもこっちでどうもアヤシさ満点だが。

なお本誌では、技術的な興味に基づいて今後もこれらの情報を追っていく。







WiiFreeのLED制御を変えてみよう

WiiFreeではPIN2とPIN3にLEDをオプション追加すると、WiiFreeの動作状況をインジケートさせることができます。待機時は点滅、パッチ中は点灯、設定ディスクを入れると交互点滅。そこでこのLEDの点灯の制御を少々ハデに書き替えてみましょう。ここではWiiFree2.45のソースをベースに書き替えポイントを解説します（バージョンが多少変わってもソースはほとんど同じはず）。

待機中のLEDの制御

LEDの点灯の制御は下記のようにレジスタST_OUTとST_OUT2を0にすると消灯、1にすると点灯するようになっています。

```
ST_OUT   ← LED1 (pin 2)
ST2_OUT  ← LED2 (pin 3)
```

WiiFreeのソースの「procedure patch_wii」の序盤には

```
while loginstate() != 0x51 loop
```

で始まるループがあります。このループは新しいディスクが挿入されるまでの待機ループで、ログインステータス=0x51になる（新しいディスクが挿入されたことを示すサイン）を待っている部分です。このループ中に

```
  t3 = t3 + 1
  if t3 == 35 then     ;DISCO!!  .
     ST2_OUT = !ST2_OUT
     t3 = 0
  end if
```

という部分があり、ここでは35サイクルごとにLED2のみを消灯⇔点灯を変更してチカチカと点滅させています。そこでここを

```
  t3 = t3 + 1
  if t3 == 35 then
     ST_OUT  = !ST_OUT
     ST2_OUT = ST_OUT
     t3 = 0
  end if
```

というように変更するとLED1,2双方が同時点滅するようになり、

```
  t3 = t3 + 1
  if t3 == 35 then
     ST_OUT = ST2_OUT
     ST2_OUT = !ST2_OUT
     t3 = 0
  end if
```

というように変更するとLED1,2が交互に点滅するようになります。

しかしWiiFreeのソースはPIC12F629の1,024バイトしかないメモリに書き込むにはいっぱいいっぱいのサイズなので、新たなコードを追加するスペースはもうほとんどありません。そこで、以下のようにサブルーチン化して省サイズを図りましょう。

```
procedure blink2(byte in time, byte in type) is

  t3 = t3 + 1
  if t3 > time then

    if type ==0 then
      ST_OUT = !ST_OUT
      ST2_OUT =ST_OUT
    else
      ST_OUT = ST2_OUT
      ST2_OUT = !ST2_OUT
    end if
   t3 = 0
  end if

end procedure
```

このサブルーチンはtimeに点滅周期（数値が大きいほどゆっくり点滅）、typeに点滅タイプ（0で同時に点滅、1で交互に点滅）を指定できます。

サブルーチンをプログラムの先頭の「procedure blink()」の手前あたりに追加したら、さきほどの

```
      OUT   ST2_OUT
    t3 = 0
  end if
```

の部分をすべて消して

```
  blink2(100,0)
```

に置き換えてみましょう。するとオリジナルでは待機中せわしなく点滅していたのがゆっくりと点滅するようになります。速いのがお好みであれば「blink2(50,0)」くらいにするのもいいでしょう。「点滅がうっとうしい！」という人は

```
  ST_OUT=0
  ST2_OUT=0
```

に書き換えてしまえば消えたままになります。

なおこの追加によりPICのプログラムメモリーが足りなくなってしまうので、「procedure patch_wii」終盤の下記の部分はあまり重要ではないので削除してしまいましょう。

```
  if t5 == loop_timeout then
   ;toggle status LED
    ST_OUT = !ST_OUT
  end if
```

また、元の「procedure blink」は下記のように書き換えます（WiiFree設定ディスクを入れて設定を終了するとすばやく交互点滅する）。これでギリギリ1,024バイト以内に収まるはずです。

```
procedure blink() is
  for 25*25 loop
    blink2(25,0)
    unlock()
  end loop
end procedure
```

ディスク挿入時のLED制御

ディスクを挿入したさい、認証中にハデに交互点滅するように設定してみましょう。さきほどの0x51待機ループのすぐ下にある

```
  while loginstate() != 0x7F loop
  end loop
```

```
  while  (peek_byte(0x00, 0x85, mediaflag) == 0x00) loop  end loop
```

```
  while !((t1 > 0x40) & (t1 < 0x50)) & infinite_loop_protect() loop
    t1 = peek_byte(0x40, 0x01, 0x00)
  end loop
```

という3つのループは挿入されたディスクの認証処理待ちを行っている部分なので、この部分を下記のように書き替えます。点滅間隔はお好みで変えてみましょう。

```
  while loginstate() != 0x7F loop
      blink2(15,1)
  end loop
```

```
  while  (peek_byte(0x00, 0x86, mediaflag) == 0x00) loop
      blink2(10,1)
  end loop
  blink2(0,0)
```

```
  while ... & (t1 < ...  & ...  loop
    t1 = ...  , 0x01, ...
  ...
      OUT=1
```

最後のST_OUT=1とST2_OUT=1はパッチ進行中、かならず2つのLEDが常時点灯になるようにするための処理。パッチ処理の中心部はパッチに専念しているためLED制御を組み込みにくいので常時点灯にしました。ディスクを挿入すると徐々に点滅が早くなりしまいには点きっぱなしになるのでおもしろいですよ。

……で書……　……と……
……した　ギリギリ……（笑）

12F629たとにかくPICのメモリーが足りないのですが……のチップを使えばオリジナルのDVD-Rかをインジケートさせたりなども可能になります　みなさんもこれを参考にいろいろカスタマイズされてみてはいかがでしょうか

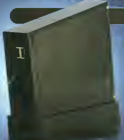
（text by 吉郎ひさし）

い。WiiFreeの最新バージョン（執筆時）は2.45なのだが、これはもともとオープンソースプロジェクトなので、バージョンに関係なくみずからソースを書き替えてビルドすれば、オリジナルの機能を持たせることができる（2007年5・6月号参照）。2.45を海外サイト「Wii Xposed」（http://www.wii-xposed.com/）などから入手してさっそくソースコードを見てみよう。ソースにはすでにLEDを追加するさいの記述も含まれているが、ここでは新たにもっと複雑な制御をさせてみた。黒いなかにチラチラとLEDが光り輝く仕様だ〈リスト1〉。

なおPICをつなぐ配線そのものは、WiiFreeを解



凍するとできる「Installation」フォルダ内の画像ファイル「Installation_schematic.jpg」を参照すること。



▶Wii in Blackだけじゃない

MOD-Chipの配線をハンダ付けしてガワをしっかりと閉じれば、目指したオリジナルWiiの完成だ。なおここでは、本体背面ファンの吹き出し口（最上段左から2番目）から配線を引き出してICソケットにつないでいる。こうしておけばファイルの書き替えも容易だ。ガワに穴開け加工を施して、もっと便利な箇所に固定してもいいだろう。

このオリジナルWii、ここでは“黒くて悪い”をテーマにしたので、カラーもブラックだし機能面でも“黒”を連想させる仕様となっている。もちろんガワを赤にしてもいいしLEDてんこ盛りのクリスタルにしてもいい。MOD-Chipにしても、WiiFreeとともに評価の高い「yaosm」などをマイコンに

drive DOCTOR FOR NINTENDO Wii



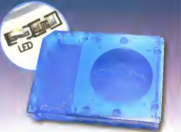
英Datel社からWii用周辺機器「drive DOCTOR」が発売された。この製品はDatel社にしてはめずらしく、取り付けにハンダ付けが必要。しかもこれまで紹介してきたMOD-Chipと同様、ドライブ基板上のポイント5つに配線する。つまりこれはMOD-Chipとして機能させることのできる周辺機器なのである。

ただしそれだけだと思ってはいけない。たしかにすでにdrive DOCTOR本体側には配線されているので、もういっぽうをドライブ基板にハンダ付けするだけで使えるというのは便利だし、drive DOCTOR本体はWii本体背面ファン部にきれいに取り付けられるよう専用ケースに収められているため見た目も美しい。しかしこの製品のキモは何といってもdrive DOCTOR本体のUSB端子だろう。

配線したdrive DOCTOR本体を付属USBケーブルでPCに接続して付属CD-ROMに収められた専用ツールを起動すると、じつはさまざまなことが実行可能になる。MOD-ChipがWiiのドライブChip（Panasonic MN102）に書き込まれたファームウェアのデバッグ通信機能を引き出しているのと同じ経緯を経て、さまざまなデータを吐き出させることが可能なのだ。詳細なリポートは後日に譲るが、これはただのMOD機能だけではなくゲーム改造やディスクデータの吸い出しにすら利用できるかもしれない。かなり興味深い製品だ。

書き込んで使ってもかまわない。いくらでも自分仕様にすることができる。

すでにWiiではMOD-Chip対策がとられはじめているとの情報もあるものの、このMOD-Chipそのものにしても電源ラインを除けばデータは3本からしか流れていない。バックアップディスクが動くと[illegible]まだまだ解析途上。MOD-Chip対策への対抗をはじめ、今後もWiiの改造シーンは盛り上がっていくはずだが、ユーザー側でもそういったさまざまな解析の成果を取り込みつつ、自分だけのWiiを作って楽しむのもおもしろいだろう。



BIOHAZARD4 Wii edition

『バイオ4Wii』発売記念！

イカしたガンコンを作る！







text by しげる「ImagingLABO」(http://z-88.hp.infoseek.co.jp/)

Wii待望のホラーアクション『バイオハザード4 Wii edition』(以下『バイオ4Wii』)がついに発売された。Wiiリモコンとヌンチャクをガンに見立てて襲ってくるゾンビを撃退していくというゲーム内容だが、真っ白でかわいらしいカタチのWiiリモコンで遊んでもイマイチ臨場感が湧いてこない。それならいっそ自分だけの『バイオ4Wii』用ガン・コントローラを作ってしまおうではないか！　今回、ガンコンのベースとして使用するのは東京マルイ製の「UZI SMG MINI」。プラモデルショップや大手量販店でも取り扱っている電動ガンなので比較的入手しやすいはずだ。そのほか用意するものは下記にまとめてあるので、準備が整ったらさっそく製作に取りかかろう。

用意するもの

●Wiiリモコン＆ヌンチャク
●ミニ電動ガン「UZI SMG MINI」



大手量販店で2,500円で購入

●ハンダごて
●ハンダ
●拡大鏡
●ピンセット
●プラスドライバー
●Y字ドライバー（Wiiリモコン分解用）
●ポットボンド
●リューター（ドリル）
●プラリペア（造型補修剤）
●マイクロSW



電子パーツショップで100円で購入

●タクトスイッチ×4



電子パーツショップで5個で200円で購入

●8方向スティック



「フィーリンク」(http://www.feelink.co.jp/gametop.html)で1,200円で購入

●USBファミコンタイプコントローラ
●PSP用のアナログスティック

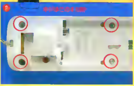
『バイオ4 Wii』用ガンコン製作手順

1 UZIの分解



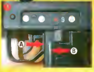
まずは電動ガンUZI SMG MINI（以下UZI）を分解。UZIのガワはプラスネジだけで固定されているので、ネジを取り外し、銃身や鉄のおもり、駆動モーターなど不要な部分を取り除く〈写真❶〉。このあとUZIの中にWiiリモコンの基板を組み込むのだが、基板を横向きにそのまま入れるとぎりぎり入りきらないサイズなので、まずはUZI内部の出っ張りをヤスリなどで削って基板がまっすぐ入るように調整しておこう。

2 Wiiリモコンの分解

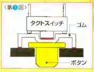


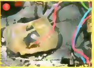
今回はSYNCボタン（電池ボックス内のリモコン認識ボタン）を移植しないので、ガワを取り外す前にWiiリモコンを本体に認識させておくこと（いつも使用しているリモコンならこの作業は省いてOK）。認識できたらY字ドライバーを使ってWiiリモコンを分解〈写真❷〉。Wiiリモコンのボタンとの接点となるゴムはそのまま使用するので、なくさないよう注意しよう。

3 各種ボタンの配置その①











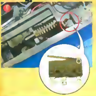


ボタンの取り付けは、A、B、+、－、1、2、HOMEボタン、十字キーのみで、電源とSYNCボタンは今回は設置しない。+、－、HOMEボタンは〈写真❸〉の位置に配置する。リューターやドリルなどを使ってボタンサイズに合わせて穴を開けよう。また「バイオ4 Wii」は「Bボタンを押しながら（武器を構えて）Aボタンで攻撃（撃つ）」という操作を行うので、ガンのトリガーをAボタンに、トリガー上のスライドスイッチをBボタンにそれぞれ設定する〈写真❸〉。

さっそくボタンの取り付け開始。まずは+、－、HOMEボタン。Wiiリモコン内の純正のゴムをそのまま流用するのだが〈写真❹〉、その上にタクトスイッチを置く。開けた穴にボタンを押し込んでゴムを置き、〈第❶図〉のようにタクトスイッチとボタン、ゴムを赤色の部分のみ瞬間接着剤などで貼り付けよう。この状態でタクトスイッチから配線を引き出しておき、ゴムと一緒にホットボンドで固定する〈写真❺〉。

なお、Bボタンもこのタクトスイッチを使った方法（スライドスイッチをスライドさせるとタクトスイッチが押される仕様）で固定しているが〈写真❻〉、①、②ボタンだけはゴムの取り付けまでは一緒で、タクトスイッチだけ、切り取ったUSBファミコンタイプコントローラの基板に取り付けてホットボンドで固めてある〈写真❼〉。ちなみに、ボタンもこのコントローラから拝借した。

4 各種ボタンの配置その②





中身は…

Aボタンとなるトリガー部分は、そのままタクトスイッチを使っても良かったのだが、少し工夫している。バネの前に「マイクロSW」を入れているのだ〈写真⑧〉。タクトスイッチと大きさは異なるが、これでトリガーを引くと接点がONになる仕組みである。十字キーは「フィーリンク」の8方向スティックを取り付けてPSP用アフターパーツのスティック部分をプラリペアで固定している〈写真⑨〉。4方向タイプでも使えるが、斜めが押しにくかったので今回は8方向タイプを採用した。

5 基板とボタンを配線

〈第②図〉



〈第③図〉



〈第④図〉



ボタンをすべて組み込めたらリモコン基板の位置決めを行い、各ボタンと配線していく。一番間違えやすいのは〈第②図〉の部分。−ボタンが4、HOMEボタンが2、＋ボタンも2から配線を引き出しておく。Wiiリモコン基板全体の引き出し図は〈第③④図〉のとおり。十字キーとA、Bボタンは同じGND（グレー）で反応するが、①と②ボタンは別GNDのようなので青の部分から取り出して配線すること。また基板を組み込むさい、振動モーターは邪魔にならないところに貼り付けるのが吉。スピーカーはUZIの弾を挿入する部分に今回は貼り付けた。

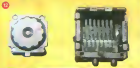
6 電池ボックスの加工





トリガーに近いほうの2つの端子を＋にして、反対の2つが−になるように加工。すなわち−側の左右2本を線で繋ぎ、電池4本が並列に繋がるようにするのだ〈写真⑩⑪〉。電池ボックス内でWiiリモコン基板の±端子にハンダ付けできるようにしておけばこの作業は完了。電池ボックスのフタは±が逆にならないように注意。なお接点のまわりにガイドがあるが、今回は切り取ってある。

7 ポイントセンサーの移植

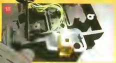






まずはWiiリモコンの基板からポイントセンサーを取り外す。ハンダ吸い取り線などを使ってシェルごと取り外してもかまわないが、センサーの中身だけを取り出し、ハンダ付けで配線を延長してやるほうがベター〈写真⑫⑬〉。なお、シェルの四隅にあるロックをニッパーなどで2か所切れば、中身だけ簡単に取り出せる。その後取り出したセンサーをUZIの銃口部分に取り付け。ヤスリなどで四角く削ってやればすんなり入るだろう〈写真⑭〉。このときにできるだけセンサーを外に出しておくように気をつけること。センサーの感度が大きく変わるのだ。

8 ヌンチャクコネクタの移植



ヌンチャクコネクタは本体基板からハンダ吸い取り線などを使って根気よく外すしかない。取り外せたら配線を延長してやる。UZIへの固定はホットボンドでまわりを固めればOK〈写真⑮〉。左右をギリギリの大きさでカットした結果、抜き挿ししても問題ないようだ。あとは基板との配線を行いUZIのガワを閉じるだけ。



これで完成だ!!!!!!!!!!!!!!

見事に完成した『バイオ4Wii』用ガンコン。これがリモコンであると誰が想像できる?? さっそく『バイオ4Wii』をプレイしてみたところ…… すごい快感! 「照準を定めて弾を撃つ」という動作が、Wiiリモコンとは比べものにならないくらいスムーズにできるのだ。そして何よりも気分が盛り上がる!

なお今回の改造で一番難易度の高い箇所は、ポインティングセンサーとヌンチャクコネクタの配線だろう。また全体的に配線数が多いので、UZIのガワを閉じるときに線を挟み切らないよう注意することも忘れてはならない。

ゲーム環境を一変させるこのステキな改造を、みんなも自己責任のもと、ぜひチャレンジしてみてほしい!



DSをROBOTにしよう!!



携帯ゲーム機を“ロボット”の核として利用しようというプロジェクトはこれまでにもいくつかあったが、この流れはそのままニンテンドーDSにも引き継がれた。しかもこのほとのプロジェクトでは、必要なパーツ類はすべてキットとして提供されているため、ユーザーはキットさえ入手すればあとはドライバー1本だけで組み上げることができる。もちろんロボットへの指令はユーザーみすからプログラミングすることも可能だ。

text by 今泉 佐久元

その名もRoboDS

DSをあたかもラジコンカーのように稼働・機能させるキットが登場した。それが、「RoboDS」だ。必要なパーツ類はすべてキットに含まれているうえハンダ付けなどの手間もいっさいないので、だれにでも簡単に組み立てることができる。

キットの構成をおおまかに紹介すると、電池駆動のサーボが2つと、このサーボによって回転する後輪用車輪が2つ、これと走破性の高い前輪用車輪が1つ。もちろん電力を供給する充電式電池や電池ホックス、これらをすべて搭載するシャノーなども同梱と、まさにキットさえあれば手持ちのDS（とマジコンなどHome Brewコードを動かせる機材）ですぐにでも試せる内容となっている。ただしDSカートリッジスロットに挿してプログラムを実行する「DSerial²」、言わばRoboDSの“頭脳”はキットに含まれていない（キットはむしろこのDSerial²のポテンシャルを活用するための一機材でしかない）ので、これだけは別途用意しなければならない。

RoboDS

RoboDSは、はじめてPassMe基板を開発したnatrium42氏が推進する、DSerial²を利用したプロジェクトの一端として公開された製品。RoboDS、DSerial²はいずれも氏のサイトから購入可能。

- RoboDSキット：119米ドル（別途送料：50米ドル）
- DSerial² with Tilt Sensor：45米ドル（別途送料：5米ドル）

http://www.natrium42.com/



ドライバー1本、30分

キットを入手してさっそく組み立ててみる。シャシーに採用されている透明ポリカーボネイト板は厚さ60mmとかなり頑丈な仕様。キットとDS本体以外にもさまざまな周辺機器、たとえば小型カメラなどを搭載してもまったく問題ないだろう。

組み立て説明書は付属していないものの、シャシーやパーツにあらかじめ開けられたホールの位置によって完成形がわかるので、作業も楽に進められる（公式サイトでは完成写真のほか、組み立て動画も公開されている）。30分もあれば完成するはずだ。ちなみに小さいナベネジとこれと対になったナットは必要最低限どころか足りないこともあるので、もし運悪く足りない場合は近くの金物屋さんなどで入手したほうがいいだろう。実際筆者は1組足りなかった。

01



キットの構成。主要パーツのほか、DS本体を装着するためのベルクロテープや電池ボックスを固定するための両面テープなども含まれている。

02



シャシーの透明ポリカ板。発送時は両面とも紙テープで保護されている。厚さは約60mm。

03



製作途中。ピニオンギア部を改造すれば、スピード重視やトルク重視の方向に振ることもできる。

04



ほぼ完成。あとはDS本体を搭載すればいいだけだ。

まだ入り口に過ぎない

あとは公開されたファイル「dserial」をマジコンに書き込んでWi-Fiの設定を完了すれば、DSerial²を搭載したRoboDSを、「RoboCtrl」（公式サイトで公開）を使ってブラウザ上からコントロールすることが可能になる。これでDSロボットの完成だ!!

さてこのプロジェクト、やはりキモとなるのはDSerial²であろう。すでにこれを使ってDSとMIDI機器とでデータを送受信する試みが行われているし、そのほかGPSやセンサーなどさまざまな汎用製品が、このDSerial²を介してDSに新たな命を吹き込むことが予想できる。マジコンを、DSが元々持っている能力を引き出すための装置だとするなら、このDSerial²は、何か別の機器と組み合わせてDSの機能を拡張するためのインターフェイスだと言える――DSが、DSではなくなる日、それはこのDSerial²によってもたらされるのかもしれない。続報に期待してほしい。

Wii本体でディスクイメージを吸い出そう リベンジ!! revenge

以前本誌で検証したWii本体を使ってのイメージ吸い出しは、ゲームキューブ用ソフトこそ成功したものの、Wiiに関しては残念な結果に終わってしまった。しかし、あれから2か月が過ぎ状況は一変。現在では確実かつスムーズに、イメージをぶっこ抜けるようだ。さっそく試してみよう。 text by 星 三郎

2007年5月号で紹介したWiiの吸い出し実験では、「Wii本体でディスクを読み込み、ゲームキューブ（以下GC）用メモリーカードスロットに挿したSDカードにイメージが保存できる」という触れ込みで登場した「Wii DVDtoSD」を使用。しかしこのプログラムは、「v0.1.1BETA」というだけあってじっさいはバグが多く、Wii用ゲームの吸い出しは事実上不可能でした。また、その後「Wii DVDtoSD」は更新された様子もなく、今後バグ修正版が出る可能性は極めて低いといえる状況です。しかし、じつをいうと「Wii DVDtoSD」がリリースされた直後、Wii用MODチップ・WiiKeyを手がける開発チームからもほぼ同じ仕様の吸い出しツールが公開されていました。今月紹介する「dvd dump」がそれですが、こちらは動作が非常に安定しているうえ、WiiKeyを導入していないWii本体でも問題なく使用可能とのこと。これは挑戦してみる価値がありそうです。

まずは、自分の環境に合わせて以下のものを用意してください。

必要なもの

パターンA SD MEDIA LAUNCHERを使用する場合

❶ SD MEDIA LAUNCHER（海外版）

デイテル ジャパンの通販サイト（http://www.datel-japan.co.jp/products/en_index.html）から購入可能（1GバイトのSDカードとSDカードアダプタが付属）。価格6,279円（税込み）

❷ SDカード（8Mバイトの製品で十分）

SD MEDIA LAUNCHER付属のSDカードのほかに「SDLOAD」起動用のSDカードを用意しておくと便利。

❸ sdloader-dLZ.dolファイル

http://www.maxconsole.net/?mode=gotodownload&downloadid=951から入手可能。

パターンB 任天堂純正SDカードアダプタを使用する場合

❶ 任天堂純正SDカードアダプタ

任天堂の通販サイト（http://www.nintendo.co.jp/ngc/acce/）から購入可能。価格1,500円（税込み）

❷ SDカード（512Mバイト以上推奨）

吸い出したイメージを保存するために使用する。

❸ 市販DVDメディア（-R推奨）

吸い出しプログラムを書き込み、Wii上で起動するために使用する。

パターンA・B共通

❹ GC用コントローラ

吸い出しツールをテレビモニタ上で操作するさいに必要となる。



❺ WiiKeyUtilities_release_v1_5.exe

http://www.tehskeen.com/files/WiiKeyUtilities_release_v1_5.exeから入手可能。



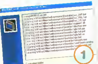
パターン A

本体改造ナシで即実行可能！

SD MEDIA LAUNCHER（以下SDL）を利用する最大のメリットはMOD機能非搭載のWiiでも実行可能なところ。また、任天堂純正のSDカードを使う方法に比べると、作業時間を多少短縮できるという利点もあります。とはいえ、バックアップしたイメージを起動するさいにはけっきょくMOD機能の導入が必要となるので、実験的にWiiのイメージを吸い出したい人にはオススメの方法です。

●吸い出し作業の準備

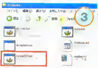
※この作業のみパターンBも共通



WiiKeyUtilities release v1 5 exeを入手してPCに導入する（Cドライブ内にWiiKeyUtilitiesフォルダが生成される）。



SDカードを挿入した状態のメモリーカードリーダをUSBケーブルなどを介してPCと接続する。



WiiKeyUtilitiesフォルダから、wiikeysource→dvddumpへと進んだ先にあるformatSD batをダブルクリックする。



コマンドプロンプト起動後、SDカードのドライブレターを入力する（マイコンピュータで確認可能。ここでは「I」を入力）。



「FORMATTING WARNING ALL DATA ON DRIVE～」の文字が表示されたら「Y」を入力してEnterキーを押す。

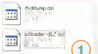


「新しいディスクを～」という文字を確認したのち再度Enterキーを押すと、吸い出しに適した形式でSDカードがフォーマットされる。



フォーマットが完了すると、SDカードの容量とほぼ同じ大きさのwiidump binファイルが同カード内に保存される（ここでは2GバイトのSDカードを使用）。

●ディスクイメージ吸い出し手順



別のSDカードを用意し、dvddumpフォルダ内のdvddump dolファイルと30ページに記したURLから入手したsdloader dLZ dolファイルを書き込む。



…イルを書き込んだSDカードをアダプタに挿入したのち、スワップテクを実行してSDLを起動（2007年5月号14ページ参照）。



SDLのメニューでsdloader dLZ dol…ルを選択。続いて写真の画面からdvddump dolファイル選んでAボタンを押す。



この画面に切り替わったら「SDLOAD」の起動に使ったSDカードをアタプタから取り外し、最初にフォーマットしたSDカードを挿入する。



EJECTボタンを押してロ[illegible]クを排出後 吸い出したいW[illegible]スクを挿入し コントロー[illegible]のボタンを押す。



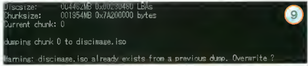
数秒待つと「Checking card format OK」の文字が表示される。中央部の黄色の文字は分割ファイルの数を表す(自動て決定)。



前出の画面ていずれかのホタンを押すとダンプ開始。10分~20分後、この画面に切り替わったら1回めの吸い出しは完了。



SDカートを取り外し(PCと接続した状態の)メモリーカートリーダに挿入。PC上でdvddumpフォルダを開き、dump batをダブルクリックする。



コマント[illegible]か起動し[illegible]ning discimage is[illegible]字を確認してEnterキーを押す。



しばらく待ったのちdvddumpフォルダ内にdiscimage isoファイルが生成されたら SDカードを取り出して(フォーマットは不要)再度Wiiに挿入。



SDカートをWiiに挿し込んだのち コントローラのいずれかのボタンを押すと残りの部分の吸い出しが開始される。

あとは同じ作業を繰り返すだけ!

2回めの吸い出しからは、⑦~⑪の作業を繰り返せばよい。なお、以降は⑨の作業を行うたびにdiscimage.isoが自動更新(追記)される。コマンドプロンプト上で結合コマンドなどを入力する必要はない。



GCPAR+SDカードアダプタの組み合わせでも実行可能!?

上記のSDLと「SDLOAD」を利用した吸い出し方法は、じつをいうとGCPAR+「SDLDAD」の組み合わせでも実行可能。ただしその場合は、GCPARに「SDLDAD」起動コード(2DD7年5月号18ページ参照)を入力する必要があり、また任天堂純正のSDアダプタとSDカードも個別に用意しなければならない。とはいえ、すでにGCPARを所持している人にとっては、こちらを選択するほうがより経済的といえるだろう。

パターン B

初期投資を抑えるなら

『dvddump』を利用してディスクイメージを吸い出す場合は、前述の手順で行うのがもっとも簡単。しかし実行にあたってはSDLが必要となり、またSDカードもSDL付属のものとは別にもう1枚用意しなければならないので、意外とお金がかかってしまいます。そこでオススメしたいのが『dvddump』を市販DVDメディアから起ち上げる方法です。このやりかたなら、任天堂製SDカードアダプタとディスクイメージ保存用SDカード1枚で事足りるので、初期投資を大幅に抑えることができます。ただし、吸い出し作業を実行するさいにはMDD機能を搭載したWii（WiiKeyでなくてもよい）が必須となるので注意してください。

●ディスクイメージ吸い出し手順



①Cドライブ内にあるWiiKeyUtilitiesフォルダからwikeysourceフォルダへと進む。



②BootableDisc_JAP batファイルをダブルクリックすると同じフォルダにbootdisc jap isoファイルが自動生成される。



③『ImgBurn』や『Burn4 Free』などを使ってbootdisc jap isoファイルを市販DVDメディアに書き込む。



④bootdisc jap isoファイルを書き込んだDVDメディアをWii本体に挿入し、GCモードから起動する。



⑤このようなメニュー画面が表示されたら、上から2番めの「disc backup」を選択する。



⑥31ページの手順でフォーマットしたSDカード+任天堂純正アダプタをWiiに挿入し 前ページの⑤以降の作業を行う。

イメージのサイズを確認してディスクに書き込もう

さて、ここまでの手順を実践し最後まで無事に吸い出すことができましたか？　前述したとおり『dvddump』は、分割された状態のファイルをPC上に移動させるたび、あらかじめ吸い出したイメージに追記される仕組みになっています。つまり前ページの手順⑥の画面に表示された回数だけ吸い出し作業を繰り返せば、即書き込み可能な状態でPC上にイメージが生成されるということです。ただし、ここで注意したいのがファイルのサイズ。Wii、GCはともにイメージの容量が決まっていて、前者は4.37Gバイト（4,699,979,776バイト）、後者は1.35Gバイト（1,459,978,24Dバイト）固定となっています。生成されたisoファイルのプロパティを見て、このサイズと異なっている場合は失敗している可能性が高いといえるでしょう。逆に1バイトたりとも過不足がないようなら、そのまま市販のDVDメディアに書き込んで起動してみてください。

なお、筆者が吸い出した『WiiSports』のイメージは非常にスムーズに起動しました。

いまEZ 3in1 expansion packがアツい!!



NDSカードタイプのマジコンが主流となった現在では、すっかり見かけなくなってしまったGBAカートリッジ型マジコン。しかしここにきて、NDSマジコンとの融合を目指す新機軸の製品が登場した。それがEZ 3in1 axpansion packだ。

text by Imeha486

EZ 3in1 expansion pack

公式サイトURL
http //www ezflash cn/

国内実勢価格:2,000〜3,000円

入手方法
ネット通販やオークションで購入可能







謎 EZ 3in1 expansion packって何?

EZ 3in1 expansion pack（以下EZ 3in1）は、ひと言でいうと、振動機能、GBAマジコン機能、NDSブラウザ用拡張カートリッジ機能の3つを搭載したEZ-FLASHV専用のオプション機器。しかし発売後、多くのハッカーの手によって解析が続けられ、現在では他社のマジコンでも利用可能となっている。ちまたではとくに、R4やM3 DS Simply（以下M3S）と組み合わせて利用するのが人気で、その使い勝手は本家EZ-FLASHVとのマッチングを凌ぐほど。今後はオフィシャル開発元であるEZチームからも他マジコン向けツールの提供が予定されており、この盛り上がりはさらに加熱しそうな勢いだ。

注 GBAのバックアップ起動

一部のソフトに関してはmicroSDに直接コピーしてプレイ可能だ。ただし、安定性などを考慮するとクライアントソフトを使ってパッチを当てたほうが無難。なお、EZ-FLASHV向けイメージの出力方法（パッチの当てかた）は、EZ-FLASHⅣと同じで

①「EZ4Client」の[Open]でRDMイメージを選ぶ
②正しいセーブタイプを選んだのち[Send]で出力する

という手順でOK。

遊 EZ 3in1 expansion packの使いかた

EZ3in1をEZ-FLASHVと組み合わせて使うには、EZ-FLASHVの最新版システムファイルとシェルプログラムを導入しなければならない。具体的な手順は以下のようになる。

①下記アドレスから必要なファイルを入手して解凍する
②ez5upldr.binファイルとshellフォルダをmicroSDカードのルートにコピー
③EZ3in1とEZ-FLASHVをNDSにセットし、NDSの起動メニューからRボタンを押したまま起動
④ローダーアップデート画面に進み、再度Rボタンを押す
⑤「A to enter the loader!」と表示されたらAボタンを押す

これで振動機能とNDSブラウザ拡張機能が利用可能になる。また、メニュー画面でGBAROMイメージを選んだのち「Write GBA ROM?Y/N」と表示されたところでAボタンを押すとイメージの書き込みが行われ、次回からはEZ3in1単体でのGBA起動もサポートされる。つまり、これまでは「PC＋GBAマジコン」の組み合わせで実行していた作業が「NDS＋GBAマジコン」でできるようになったということだ。

ダウンロードURL

システムソフトウェア
http //www ezflash cn/zip/ez5kernel070426 zip

シェルプログラム
http //www ezflash cn/zip/ez5shell070105 zip

R4 M3S etc... 他社製品と併用する

前述のとおりEZ3in1は、R4やM3Sとの組み合わせでも利用できるが、デフォルト状態ではマジコン側が対応していないためソフトを使っての拡張となる。もっともオススメのソフトは、皇帝（Rudolph）氏が公開している『3in1ExpPackTool』だろう。『3in1ExpPackTool』は、最近主流のDLDIに対応していて、デフォルトではR4、M3S向けの設定になっている。それ以外のマジコンを利用している人は各自でDLDIドライバを差し替えよう（2007年5月号11ページ参照）。また、EZ3in1の基本仕様を理解するためにも、使用前に「読んでネ.txt」をチェックしておくことも忘れずに。なお、『3in1ExpPackTool』の導入手順は以下のとおりとなる。

①microSDカードの適当な場所に3in1_ExpPack_Tool.ndsファイルをコピーし、GBAという名称のフォルダを作成
②『EZ4Client』を使いROMイメージにパッチを当てたのちGBAフォルダにコピーする
③R4／M3Sのゲームメニューから3in1_ExpPack_Tool.ndsを選択したさい、ツールのメイン画面にGBAROMイメージ一覧が表示されればOK

導入後は左記の3つのモードが利用できる。また、それぞれのモードはL／Rボタンで切り替え可能だ。

方式壱 PSRAMモード

16MバイトのPSRAMにGBA ROMイメージを展開してブートするモード。PSRAMは本来NDSブラウザ拡張カートリッジ用の領域なので、プレイごとに書き込みが必要となるが、イメージの読み書きのスピードは高速なので割り切って利用すれば非常に便利。ゲームを遊ぶさいは、この画面からROMイメージを選んでAボタンを押せばそのまま起動させられる。

方式弐 NORモード

32MバイトのNORFLashにGBAROMイメージを展開してブートするモード。読み書きの速度が非常に遅く、書き込む前にNORFlashを全消去する作業にも時間がかかる。とはいえ、このモードで書き込んだROMイメージは2回目以降からEZ3in1単体でブート可能になる。RPGやシミュレーションゲームなど、じっくりとプレイするタイプのゲームに適している。

方式参 拡張モード

このモードでは、振動カートリッジ（振動レベルは3段階）、もしくはNDSブラウザ用拡張カートリッジのどちらかの機能を選択して利用できる。R4やM3Sの場合は、任意の項目にカーソルを合わせてAボタンを押すと状態がセットされる。その後、自動でメニュー画面に切り替わったら、そのまま各機能に対応したNDSソフトを起動すればよい。

続 価格手ごろでポテンシャルは無限

『3in1ExpPackTool』は、EZ-FLASHVにはないPSRAMモードに加え、SRAMセーブデータの管理もサポート済み。複数のGBAソフトを並行してプレイしたいときには威力を発揮してくれるだろう。また技術的な観点から見ると、いずれはEZ3in1のSRAM領域を利用したメモリダンプや、リアルタイム改造コードサーチが実現する可能性もある。とにかくEZ3in1は、価格が安いだけでなくハードウェアとしても多くの可能性を秘めている一品なのだ。

勝手に応援企画 第4弾

Xbox360 セーブデータ超活用

Xbox360のHDDをPCと接続してセーブデータのバックアップを可能にする機器「XPORT for Xbox360」。Xbox360では記録媒体に内蔵HDDか少容量のメモリーカードかしか用意されていないためセーブデータのバックアップをとるのはかなり困難なのだが、この機器を使えばHDD内のだろうがメモリーカード内のだろうが自由にバックアップできるようになる。さらに、じつはこの機器ではXbox360のHDDの"中身"にまで自由にアクセス可能になるので、"すっげー遊べる"という。さっそく検証してみよう。 text by アウトドア井上

HDDを丸ごとバックアップ

まずはXPORT for Xbox360（以下XPORT360）とPCをUSB経由で接続しよう。データ用と電源用とで2ポート使う（USB電源でHDDを動かすためUSBハブや延長ケーブルを介すと動かない場合があるので、かならずPC本体のUSBポートに直結すること）。続いてXPORT360にXbox360のHDDを接続。かなりキツイがムリやり押し込もう。

ハードの接続を終えたら、XPORT360パッケージに同梱された専用ツール『XPort 360』をPCにインストールして起動。XPORT360につないだHDDが認識されるはずだ〈写真1〉。

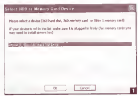
最後に『XPort 360』のメニューから［HDD/MC］→「Backup to Image」と選ぶ〈写真2〉。じつはこれだけでXbox360のHDDデータを丸ごとバックアップすることが可能だ（もちろんPCのHDDにはXbox360のHDD＝20Gバイト以上の空き容量が必要）。逆にデータを書き戻すときは同メニューから「Restore from Image」を選べばOK。

XPORT for Xbox360

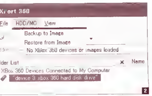
●購入：http://www.codejunkies.com/
●価格：約6 500円（送料込み）



Xbox360のHDD内データをPCにバックアップするための機器。



1



2

Xbox360のHDDにアクセス

さていよいよXbox360のHDDにアクセスしてみよう。専用ツール上からのぞくとHDDが3つのパーティションに分かれていることがわかる。見たところ「Partition 1」と「Partition 2」にはシステム関連のデータが、「Partition 3」にはセーブデータやダウンロードコンテンツなどのデータが格納されているようだ。

Partition 3には「Cache」「Content」「mindex」という3つのフォルダがあって、それぞれゲームのキャッシュ用、セーブデータやダウンロードコンテンツなどのデータ用、取り込んだ音楽データ用のフォルダとなっている。このうちContentフォルダをいじればセーブデータごとのバックアップやダウンロードコンテンツのバックアップなど、いろいろと遊べそうだ（写真3）。



3

セーブデータを移す

Contentフォルダの中にある「E0000～」フォルダにはセーブデータが格納されていて、このフォルダはHDDに格納されているゲーマータグごとに分かれている（フォルダ内のセーブデータはどのゲームのセーブデータなのか表示しているものもあれば、数字の羅列だけのものもある）。

セーブデータはドラッグ＆ドロップだけでカンタンにPCにバックアップすることが可能だ。

さてPCとセーブデータのやり取りができるということはほかの人のセーブデータを使って遊べるのではないだろうか——Xbox360には「実績」という、いかに自分が廃人ゲーマーかを示すポイントがあるのだが、この実績を解除するにはそうとう長い時間プレイしなくてはならない。もしほかの人のセーブデータを使えるなら、廃人のセーブデータを利用すればカンタンに実績が解除できるのではないだろうか。技術的興味に基づいて実験してみよう。

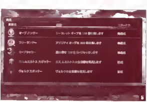
筆者の実績は現在2880で、試すタイトルは『RIOT ACT』。かれこれ100時間以上プレイしているが、実績解除の条件が厳しいためまだそうとう残ってしまっている（写真4、5）。

さっそくXPDRT360のマニュアルに記されている、Xbox360のセーブデータがダウンロードできるサイト「360GAMESAVES」にアクセス。会員登録が必要だが、かなりの数のXbox360ゲームのセーブデータがアップされているので登録しておいて損はないだろう。日本版ゲームのセーブデータはさすがに少ないものの、これは北米版ゲームと共通のことも多い。そこで『RIOT ACT』の北米版である『CrackDown』のコンプリートセーブデータをダウンロードして取り込んでみた（写真6）。

『RIOT ACT』を起動すると、コンプリートセーブデータなので読み込んだだけでいきなり実績が解除!! いくつもの実績が同時に解除されたため表示がバグってしまう（写真7、8）。ポイントも



4



5

3130とますます廃人に磨きがかかった（写真9、10）。

ここで注意がひとつ。実績はXboxLiveのサーバにアップされるため一度解除すると元に戻すことはできない。加算されることはあっても減ることはないのである。サーバには解除時刻もアップされるので、今回の実験のようにいくつもの実績を同時に解除するとあからさまに怪しまれるだろう。さらに、実績はいまのところただの廃人の目安だが、今後はこれによってプレゼントがもらえたりするようになるらしい。自力で解除することをオススメする。

なお『RIOT ACT』以外でも実験してみたが、やはり全部が全部使えるというわけではない。『DOAX』、通称“乳バレー”ではHDDからメモリーユニットへのセーブデータの移動すらできない。このような、セーブデータ自体に制限がかかっているタイトルでは利用不可だ。また制限がかかっているセーブデータ以外ならOKかというと、これもそうではない（セーブデータ移行の可否は、360GAMESAVESのフォーラムで情報交換されている）。

移行可能であっても、ゲームによってはすでに解除してあるセーブデータを取り込んでも実績が解除されないので、解除直前のデータを入れて自分で解除しなければならない。まぁこのへんはユーザーもわかっているらしく、360GAMESAVESでも解除直前データが多数上がっている。

そして最後に、今回はたまたまほかの人のセーブデータが使えたが、これはいつまでも使えるとは限らない。Xbox360にはファームのアップデートという機能があって、これによってほかの人のセーブデータが使えなくなってしまったということが何例か報告されている。Microsoftは最近、違反者への取り締まりを強化していて、改造ファームを搭載したXbox360本体のアカウントBANや海外アカウントの規制に乗り出している（対策ファーム「iXtreme」も出たが、これはまだ東芝SAMSUNGにしか対応していない）。セーブデータ流用も今後は規制対象になるかもしれない。たいていのXbox360ゲームはXboxLiveのサーバで管理されているので、Microsoftが本腰を入れたらあっけなくバレてしまうだろう（とくに実績）。というわけで、あくまで自己責任で!!!

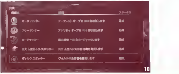

6


7


8



9



10

Xbox360で非純正 120GバイトHDDを!!

HDDHackr



Xbox360内蔵HDDの容量は20Gバイトと、お世辞にも大容量とは言えない。数メガバイトを超えるダウンロードコンテンツがいくつもあるのですぐにいっぱいになってしまう。これはかなり頭の痛い問題だろう。

そんななか、やっとこ念願の大容量HDD（120Gバイト）が発売された。もちろんこれまでのHDDの内容を引き継ぐことも可能だ。ただし価格は18,900円と、このご時勢にしては高すぎる設定となっている。

どうせだったら自分で中身だけ入れ替えられたらいいのに…と思っていたら、まさに自分で市販のHDDに入れ替えるためのツール『HDDHackr』が出てしまった!! なにしろXbox360はHDDを換装しても認識してくれない。純正品以外は弾かれてしまう。これが、『HDDHackr』を使えば非純正HDDも認識するようになるのである。

とはいえ使用にはかなり制限が多い。まずコマンドラインのツールなのでDOSの知識がないと使えない。しかも作業を行うPCの環境をモロに受けるため、どんな環境でもというわけにはいかない。さらに交換用のHDDも、対応しているのがWestern Digitalの薄型2.5インチSATA HDD WD Scorpio WD1200BEVS-LATだけ（最後が"LAT"でないと使えない。最新版では"RST"にも対応するようだが）と、入手すら難しいのである。

いちおう手順を説明すると、はじめに元のHDDからセキュリティをぶっこ抜いて換装したいHDDに移し、次に指定されたセクタを手作業でダンプと、難易度は高い。筆者も挑戦したのだが、あいにく環境が悪かったらしくコマンドラインでXbox360のHDDを認識させることができなかった。

純正120GバイトHDDなんて買ってらんないよ～!! という人は頑張って試してみるのもいいだろう。おそらく、純正120Gバイトのありがたみがよくわかるぞ（笑）。

ダウンロードコンテンツは？

いっぽうContentフォルダの中の「0000～」フォルダにはダウンロードコンテンツが格納されていて、Liveアーケードやゲームのパッチもこのフォルダに含まれている。このフォルダもドラッグ&ドロップでPCに移すことが可能だ。ダウンロードが中止になってしまったタイトルなどをバックアップしておけばひと安心だろう。

さてセーブデータ同様、他人のダウンロードコンテンツを使うことは可能なのだろうか――ほかの人が購入した有料ダウンロードコンテンツのデータを自分のHDDにコピーできれば有料ダウンロードコンテンツをタダでゲット!!ということになってしまう。

しかしそんな甘いことはけっしてない。購入したダウンロードコンテンツは本体IDとゲーマータグが一致しないと動かないようになっているのだ。Liveアーケードのゲームの場合、自分で購入したものならゲーマータグさえ合っていればネット認証で動かすことも可能だが、結局のところ購入が前提。Xbox360は何でもかんでもネットを通じて管理しているのでデータだけあったところで何もできないというのが現状なのである。ただし、ほかの人のダウンロードコンテンツはいっさい使えないとはいえ、自分で購入したデータならバックアップできるので、間違って消しちゃったときの復旧には使えるだろう（購入履歴が残っているので再ダウンロードすればいいだけだが）。

このようにXPORT360は、自分のXbox360のHDDデータのバックアップをとるほかは、まだまだ機能十分とは言いがたい仕様となっている。しかし実績解除の補助的な役割も果たしてくれるし、今後セーブデータ改造の一助となることも間違いない。この製品の登場をきっかけにXbox360の解析がさらに進んで、Xbox360の持つ魅力をもっともっと多くの人が共有できるようになるといいのですけど…。

●富士急ハイランドが実物大のガンダムを作るらしい（栃木県矢板市／ブルー）編バンダイミュージアムに実物大の胸像がありますが、ガンダムの全身が設定どおりの18メートルで制作されるのは初めてのこと。胴体が分離してコアファイターになるなどのギミックにも期待したい！

PSP用新型MOD-Chip

PSP-Devolutionで全ファームハックは可能か?

どんな基板でも、どんなファームでもPSPがハック し放題になる夢のツール……そう、1年ぶりに登場したPSP用新型MOD-Chipの気になる実力に迫る!



コレが PSP Devolutionだ!
基板とファームを飛び越えたハックが期待されるPSP用の新型MOD-Chip。TA-079～D81基板用とTA-D82～D86基板用の2種類がある。実勢価格:約75$(約9,000円)

PSP用の新型MOD-Chip「PSP Devolution」(以下、PSP Devo)は、その発表から熱狂を持って迎えられた。ソニーによるファームレベルでの本格的なカスタムファーム対策が囁かれ、窮地に立たされていたファーム3.10以上のPSP負け組ユーザーにとって、PSPハックを楽しむための頼みの綱になると思われたからだ。とりわけPSP Devoの「TA-082～086基板対応」「取り付けが簡単」という謳い文句は、約1年前に発売されたMOD-Chip「Undiluted Platinum PSP」(以下、U.P.)がTA-079以前の基板でしか使えないうえ非常に高レベルなハンダ技術を要求したこともあって、期待を煽るのに十分過ぎる内容だった。

ところでこの期待の新型MOD-Chipでは、いったいどんなことできるのだろうか？　じつはPSP Devoは、MOD-ChipというよりFlashメモリライターと言ったほうが適切だ。PSP基板上のFlashメモリに自由にアクセスできるようにすることで、独自のファーム(BIOS)を書き込んだり、ファーム1.50にしてこれまでのようにカスタムファームを導入したりできるようになる。つまり使える機能はFlashメモリに書き込むファーム次第ということだ。

またPSP Devoでは、MOD-Chip上のFlashメモリが省略されており、U.P.のような二重のメモリ構成(PSP本体とMOD-Chip上)が採られていない。そのため2つのファーム(BIOS)から選択して起動する方式が採れず、ファームを破壊されたり緊急で元に戻したい場合、U.P.のようにRボタン起動で簡単に修復したりはできない。この点が気になる人は、PSP Devoではなくあえて U.P.を導入するのも手だろう。

PSP Devolutionに期待されたこと

- ●PSP標準搭載のUSBポート使用
- ●TA-082、086基板での使用
- ●多機能な専用ファーム(BIOS)
- ●簡単な取り付け　　など

➡ **専用ファーム(BIOS)導入後は？**

- ●UMDイメージの起動(?)
- ●自作プログラムの起動(?)

●「DQⅧ」の価値はゼシカのおっぱいにある。NDSの「Ⅸ」は、乳揺れ画が弱そうで心配(富山県滑川市／黒丸) 乳揺れはなくても、タッチペンでいじくるなどの新しいエロ機能が搭載されるかも　おっぱいは初代の「ぱふぱふ」以来の伝統なので「Ⅸ」も受け継いでほしい!



Undiluted Platinum PSPを振り返る

本誌2006年9月号でも紹介したU.P.は、独自のファーム「Epsilon BIOS」を導入することで、❶UMOイメージのメモステ起動 ❷自作プログラムの起動 ❸最新ファームでの起動 が可能になる非常に使い勝手のよいMOD-Chipだった。だが、0.1mmピッチの基板への取り付けという驚異的なハンダ付けの難易度と、その後のカスタムファームの隆盛により人気を獲得できなかった経緯がある。

0.1mmの基板パターンに、0.15mmの線を15本以上ハンダ付けしなければならなかった。

素人にはオススメできない

PSP Devolutionの実力は？

それでは、取り付けが簡単と言われているPSP Devoを、さっそくPSPに取り付けることにしよう。はたして取り付け作業が本当に簡単なのか、あるいはこのMOD-Chipがどれだけ有用なのかを実際に検証していくのだ。なお本記事における作業は、あのU.P.をPSPに取り付け、起動も無事に成功させている驚異的なハンダテクニックの持ち主、"ハンダマスターかしま"が担当した。



小学2年生にしてハンダを握る（コテのほう）。好きな食べ物はチャーハン大盛り＋餃子。

ハンダマスターかしま

MOD-Chip取り付けの下準備――PSPを解体する

❶まずはPSPのケースを分解してメイン基板を取り出す〈写真1〉。パネルを外したら、下側ボタンのフレームを外してボタンフレームの配線を取り外そう。フィルム配線のコネクタは、ツメを跳ね上げて外す。

❷液晶パネルはツメにドライバーを入れれば簡単に取り外せる。液晶ケーブルは跳ね上げ型ロックになっているので、無理に外さないよう注意。

❸次は中央の金属フレームと、キーパッドを取り外す〈写真2〉。フレームを取り外したらUMDピックアップのケーブルも外しておこう。左側のキーパッドはネジ留めを外しケーブルも抜いておく。右側キーパッドは跳ね上げ型のロックを外してケーブルを外し、Rボタン下のツメにドライバーを入れて取り外そう。

❹電源コネクタは、電源の黒い線2本を留めているテープをピンセットで半分はがし、白いコネクタを外す。アンテナ線も同様に外し、アンテナ基板を、同基板の裏からドライバーをあてて本体から取り出す。

❺下側のコネクタ3か所を取り外したら、真ん中のコネクタの下の部分とガワとの隙間にドライバーを入れて基板を起こす〈写真3〉。左上の四角いICチップの右裏側に別の基板に繋がるコネクタが付いているので、これを外せばメイン基板が本体から切り離せる。

❻メイン基板を取り外したらメモリースティックスロットのネジ2か所と、Lボタン付け根のネジ1か所を外しシールドプレートを取り外す。これで解体完了だ。



〈写真1〉表のパネルは、右側上下2か所、左側上下4か所、下面中央1か所のネジで固定されている。



〈写真2〉金属フレームは、右上1か所、左上2か所、左下2か所の計5本のネジで固定されている。



〈写真3〉○で囲んだ部分の裏近辺に、別基板に繋がるコネクタがある。

●「SQUARE ENIX PARTY」は思ったよりおもしろかった。（埼玉県上尾市／生中） 編「FF XIII」の追加ディスクなど、さまざまな発表がありましたね。なかでも最大のニュースは「ながされて藍蘭島」のステージで、声優の堀江由衣が「私、ドSなんです」と意外すぎる宣言をしたこと。

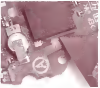
MOD-ChipをPSPの基板に取り付ける

❶PSP本体基板上の、フレキ基板がコンタクトする部分のマスクを剥がす〈写真1、2〉。
❷続いて電源線をハンダ付けする。ここはフレキ基板の真下に位置するので、フレキ基板を取り付ける前にウレタン線をハンダ付けしておく必要がある〈写真3〉。間違ってもビニール線など使わないようにしよう（ここでは0.2mmのウレタン線を使用）。
❸本体基板のパターン部分にハンダめっきをしてから、フレキ基板をハンダ付けする。このFlashメモリ信号線はMOD-Chip取り付けの要になるので、フレキのパターンと本体基板パターンが完全に一致するようルーペでよく見ながら慎重に行なおう（あらかじめフレキ基板をテープなどで仮止めしておくといい）。いざハンダ付けするさいはフレキ基板には直接熱を加えられないので、フレキ基板を上から押さえながら、パターンが露出した部分にハンダごてを当てて間接的にハンダ付けする必要がある〈写真4〉。Flash信号線部のハンダ付けが完了したら、この段階でテスターを使ってきちんとハンダ付けされているか確認しよう〈写真5〉。
❹GND部分を本体基板とハンダ付けすると、フレキ基板を固定できる。これでフレキ基板の取り付けが完了。
❺続いてUSB信号線の配線を行なう。シールド板やネジが修まる部分と干渉しないようセロハンテープなどで固定し、また念のため、薄いビニールを切ってMOD-Chip基板を絶縁しておく〈写真6〉。
❻シールド板を留める2か所のビスは本体基板に隠れてしまうので、シールド板の裏にMOD-Chip基板を置いてからビスを締める。あとは、元どおりに組み立てればPSP Devoの取り付けは完了だ。ちなみにPSP Devoは、UPと比べるとPSP本体カバー内への基板の収まりがかなり向上しているようだ。

引きぎわ（諦め）が大切だ……

左記手順❸の時点で状況が思わしくない場合は、作業を中断してPSP Devoの取り付けを断念したほうがいい。中途半端な接続でFlashメモリを書き換えても正しいデータが書き込めないうえ、元に戻すためのデータも正しくバックアップできずに途方に暮れることになる。MOD-Chipぶんの約1万円の損失で抑えるか、PSP本体ぶんの約2万円をオシャカにするか、ここが判断のしどころだ。



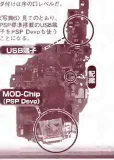


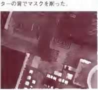
〈写真1、2〉マニュアルでは紙ヤスリが推奨されているが、ここでは慣れたカッターの背でマスクを削った。



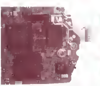
〈写真3〉この程度のハンダ付けは序の口レベルだ。

〈写真6〉見てのとおり、PSP標準搭載のUSB端子をPSP Devoも使うことになる。





〈写真4〉ハンダめっきの量が多すぎると、フレキ基板にハンダが伸されて隣のパターンとショートする危険があるので注意すること。



〈写真5〉ハンダ付けした信号線にテスターの針を当てるのは難しいので、MOD Chip側の端子と本体基板のハンダめっき部分に当てて導通を調べよう。

●スパムメールが山のように届いて困ってます（岩手県花巻市 主婦）　メーラーを「Thunderbird」に変えるのがオススメ。学習型の迷惑メールフィルタを備えており、データを読めば読むほど賢くなるので、ペット感覚で鍛えていれば、スパムが来るのが楽しみになるかも。

専用USBケーブルを製作しよう

PSP Oevoでは、PSPに搭載されているmini USB端子の余っている１本を利用することで、通常の用途と兼用している。しかし市販のUSBケーブルはmini USB側の余った端子を再利用できないケースが多いため単純な改造が難しく、mini USBのコネクタ部品を別途用意してケーブルを製作する必要がある。なお、mini USBのコネクタ部品は、秋葉原のパーツ屋などでは300円程度で購入できる。



市販ケーブルの改造手順　ここでは秋葉原のマルツパーツ（www.marutsu.co.jp）で売っているUSBケーブルを改造した。

①まずコネクタ部分をカッターで切断。改造後に被せ直せるように、裁断はていねいに行なおう。

②端子部分を分解。一番上の緑色の線を、黒い線の隣りの空いているピンに繋ぎ換える。

③繋ぎ換え完了。これで専用USBケーブルの完成だ。

いよいよPSP Devolutionを動かす

あとは実際に動作確認を行なってPSP Devolutionを徹底的に活用するのみ。ここではまず公式ファーム1.50のPSPから、PSP Devoを使ってFlash内のデータをバックアップ。その後PSPをファーム2.80にアップデートしてから、さきほどバックアップしたデータをPSP Devo経由で書き込んでファーム1.50に戻すという手順を採る。これなら万が一PSP Devoで書き込みできなくとも、従来の方法でファーム2.80から1.50にダウングレードできるという算段だ。

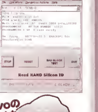
❶取付マニュアルに書いてある手順に従って、PSPとPCを接続してから書き込みツール「programmer2100」を起動。すると……見事に認識された！

❷ファーム1.50のPSPから、Flash内のデータを吸い出す。バックアップデータが正常かどうかをバイナリエディタで確認したが、データが潰れている様子も見受けられず、まずはひと安心〈写真1〉。

❸ファーム2.80にアップデートしたPSPに、さきほどバックアップしておいたファーム1.50のPSPのFlashデータを書き込む。無事に書き込めたようだが、きちんと書き込めているかチェックすべく「verify」を行なうと……エッ、エラーがっ！〈写真2〉



〈写真1〉吸い出したファーム1.50のPSPのFlashデータ。アップデータとは異なるので注意。



〈写真2〉エラー発生後、PSPはブラックアウトしたまま微動だにしなかった……。

まだ実用段階ではないのか？

MOD-Chipまわりの配線は念入りにチェックしたはずなので、ソフトまわりの取り扱いでの何らかのミス、あるいは書き込みツール自体のバグがあったことが予想される。事実インターネット上での有志の検証報告にも、同様の報告が散見されている状況だ。

今回の検証は、残念ながらPSP Devoの完全な動作を確認できないまま終わってしまった。生け贄（？）となったPSPが復活するのを願いつつ、新しいツールや具体的な使用例が公式サイトで発表されるのを待つことにするが、もちろん今後動作がうまくいき次第追って報告する予定なので、期待して待っていてほしい！





検証 PSPエミュレータ最前線

PSPを持ち運ぶ時代は終わる？ ありそうでなかったPC用PSPエミュレータがついに登場。その実力やいかに！

Text by 金田 真

これまで、まったくと言っていいほど進歩を見せなかったPC用PSPエミュレータ。かねてから非公開で開発されていたものはいくつかあったものの、どれもゲームが動くというレベルには達していなかった。しかし、先日オープンソースとして公開された『Potemkin（開発コードネーム・DaSh）』は、すでにいくつかのUMDゲームイメージを動作させることに成功しているというのだ！ はたして『Potemkin』は停滞しているPSPエミュレータシーンにおいて、新たな火種となりうるのだろうか。導入してその実力に迫ってみた！

必要なモノ

●「Potemkin」本体
Henrik Rydgard氏作
http://www.exophase.com/psp/potemkin-released-psp-emulator-for-windows-970.htmからダウンロード可能。

●Windows搭載PC
PCには「Microsoft Visual C++ 2005 SP1 ランタイム」をインストールしておく必要がある。http://www.microsoft.com/downloads/の「Developer Tools」からダウンロードし、インストールしておこう。

●PSP用ゲームUMDのisoイメージ
「New UMD Dumper」などでUMDからイメージを吸い出そう（本誌2005年12月号参照）。ちなみに「Potemkin」はcsoイメージの起動にも対応している。

『Potemkin』導入の手引き

1 「Potemkin」を解凍



ダウンロードしたpotemkin_source.rarを、適当なフォルダに解凍する。

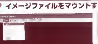
2 DaShReleeee.exeから起動

解凍したフォルダ内からDaShRelease.exeをダブルクリックして「Potemkin」を起動する。初回起動時に、イメージファイルの読み込み先を問われるが、ここでは気にせず「次へ」をクリックしてしまって問題ない。





3 イメージファイルをマウントする



メニューから「File」→「Open」と選択して、あらかじめ用意しておいたUMDイメージファイルを選択する。これでイメージをマウントしたことになる。

注意
イメージファイルの拡張子（isoまたはcso）は、小文字にしておかないとマウントされないので注意。



○ ×

4 ゲーム起動!?



マウントに成功すると、R4というウィンドウが開く。そこから左上の「Go」をクリックすれば晴れて起動！ ……対応しているソフトであれば、だが。

その名は Potemkin DaSh!



実際に動くソフトは3つだけ!?

準備が整ったところで適当なisoイメージを読み込ませてみたが、画面が表示されない。というのも、この「Potemkin」は開発途上で、まだ対応ソフトが少ないのである。

readme.txtを開くと、動作検証済みソフトのリストが確認できる。ここでは70本以上のソフトが試されており、そのなかで「Playable（プレイ可能）」となっているのは、現在のところ上記の3本しかない。ちょっと寂しいラインナップだが、これらがどのぐらい動くのか試してみた。

Playableソフト
Puzzle Bobble Pocket／パズルボブルポケット
Puyo Puyo／ぷよぷよフィーバー
Pinball／ピンボール

パズルボブルポケット

音が出ないことと、一部グラフィックに欠けが生じることを除けば、実機と遜色ない動作と言える。画面エフェクトもしっかりと再現されている。イメージの容量が小さいためか、操作のレスポンスは良好で、動作速度も問題なし。





ぷよぷよフィーバー

連鎖エフェクトを見ればわかるが、グラフィックレイヤー処理関連の不具合がある。また、一部ぷよの色が再現されないなどの問題はあるものの、プレイには問題ないレベルで動いた。動作の軽い漫才デモは見事に再現できている。





ならばほかのソフトはどうかと、動作検証リストに入っていないタイトルを読み込ませてみたところ、残念ながらプレイ可能なソフトはなかったが、なかにはタイトルやメニュー画面までは表示できる“惜しい”ものがいくつかあることが判明。



画面は『リッジレーサーズ』。起動時のミニゲーム『ニューラリーX』が始まったところで止まってしまった。

いまのところ対応ソフトが少なく、エミュレータのテキとしては、「まだまだ」と言わざるをえない。しかし、一部でもソフトが動くというのは大きな進歩なのである。しかも『Potemkin』はオープンソースで公開されているため、今後、多くの人の手を伝って改善されていくことは間違いない。PSPがただのUMDイメージ吸い出し機に成り下がるときは、そう遠くないかもしれない。

続報を待つんダッシュ!



●NDSでエロゲーがやりたい（長野県伊那市／きのこ） 編 7月5日発売予定の『どきどき魔女神判!』がエロすぎるシステムで話題になっていますが、せっかくNDSでプレイするならば、「炎の孕ませ転校生」などの孕ませモノを希望したい。これぞまさに妊娠エロゲー。

コピーが動く？

Windows Vista アクティベー

Windows Vistaのアクティベーションが破られたワケ。

■アクティベート不要なOS

アクティベーションとは、簡単に言えば使用しているOSが正規のものかどうかを"認証"するシステムだ。この認証を通過しないとOSのアップデートができなかったり、試用期間を過ぎて使えなくなったりする。だがWindowsには、そもそもアクティベートする必要がないバージョンがあることをご存じだろうか？

1つはボリュームライセンス、通称VL版と呼ばれるもので企業や教育機関で使われる。これは大量のPCが必要で、いちいちアクティベートをしていると膨大な時間がかかる場合に提供されるバージョンなのだが、ハックしなくとも使い放題ということで不正に使用される例が後を絶たず、VistaではVL版でもアクティベーションが用意されることになった。

もう1つは、大量生産のなかでいちいちアクティベートするわけにもいかないメーカー製PCのプリインストールOSだ。このOSならやはりインストールし放題と思えてしまうが、当然対策が施されている。メーカー製PCに特別に組み込まれたBIOSの署名のチェックをアクティベーション代わりにすることで、ほかのPCでは使えないようにしているのだ。ところがこのメーカー製PC用のOSこそが、今回のアクティベーション回避の突破口になってしまった。

ヘビーユーザー以外は無意味？

アクティベーションを回避するとはいえ、Vistaのインストールディスクは必ず用意しなくてはならない。そのため複数台のPCを持たないユーザーにとっては、今回のハックはあまり意味がないとも言える（P2Pなどで不正にイメージを入手した場合は別だが……）。



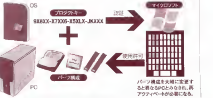
■BIOSを騙ってハックする

BIOSの署名をチェックしてアクティベーション代わりにするということは、裏を返せば、BIOSに署名さえあればどんなPCでもインストールして使えてしまうということだ。

今回驚くことに、そのチェック時に用いられる"SLPキー"が見つかったうえ、メーカー製PC用OSの中身が通常のVistaと同じであることもわかってしまった。さらにはVistaのインストールディスクには『Home Basic』から『Ultimate』まで全エディションのデータが含まれており、その判別はプロダクトキーに任されていることも判明。これらの情報により、プロダクトキーを入力せずにインストールし、その後アクティベートを回避するという、エディションも含めた"Vistaの自由なインストール術"が確立されたのだ。

アクティベーションの仕組み

XP以降、Windowsをインストールするさいにはライセンス認証（アクティベーション）が必須となった。アクティベーションではインストール時に入力したプロダクトキーとPCのハードウェアの構成を組み合わせて、インターネット経由でマイクロソフトに登録する。これにより同一プロダクトキーの重複を避け、OSの使い回しを防いでいるのだ。



●「真・らき☆すた萌えドリル」は売れそう。発売日が延期になったのも逆によかったのかも。（山梨県大月市／雲猿）編アニメの効果で限定版は即完売。転売屋も多かったようで、ヤフオクに大量出品されているものの売れ行きはイマイチ。安く買い叩くために監視します！

ション回避の真相

自作PCユーザーにとっては、百害あって一利なしのOSのアクティベーション。正規ユーザーであってもなくなってほしいと思うこのシステム、当然回避しようという動きが出てくるのだが……。

text by アウトドア井上

検証 ―――― アクティベーションを回避する手順

BIOSの署名のチェックを突破する方法で考えられるのは2つ。1つはBIOSを無理やり署名入りのものに書き換える方法。もう1つは、BIOSをエミュレートするか偽装するかして、メーカー製PCになりすます方法だ。BIOSの書き換えは危険度が高いので実践的ではないが、BIOSエミュレートならソフトウェアを使うだけなので誰でも簡単に実行可能。事実、今では数クリックで完了するものすらあるくらいだ。そこでここでは、「Activar Windows Vista 2.0」というソフトウェアによるアクティベーションの回避について、本当に可能なのか技術的興味に基づいて実験、検証していくことにする。

❶まずはWindows Vistaをインストール。アクティベーション回避は32ビット用でしか使えないので、ここではVista Ultimateパッケージ版の32ビット用の新品を用意した。途中でプロダクトキーの入力を求められるが拒否し、インターネット接続後も認証は行なわずにおく。

❷ライセンスを確認。アクティベーションしていないため試用期限が表示される〈写真1〉。

❸ツール「Activar Windows Vista 2.0」を起動し、手順に従いボタンをクリックしていく。途中再起動がかかるが、同様にツールを操作していき、最後にインストールしたいエディション（ここでは［Ultimate］）を選んで終了〈写真2〉。

❹アクティベートしていないにもかかわらず、ライセンス認証が完了。ライセンスを確認すると、見事に「ライセンスされています」と表示された〈写真3〉。

❺Windows Updateでも正規品として、アップデートを行なえた。さらに極めつけは「正規のMicrosoftソフトウェアチェック」。このチェックは厳しく少しでも怪しいと弾かれるのだが……問題なく正規品として扱われてしまった〈写真4〉。

〈写真1〉



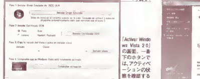
プロダクトキーを入れずにインストールすると、このように表示される。

〈写真3〉



〈写真1〉と同じ画面だが、ここではしっかりとライセンスされている。

〈写真2〉



「Activar Windows Vista 2.0」の画面。一番下のボタンでは、アクティベーションの状態を確認することができる。

〈写真4〉



Windows Updateができれば、今後OSの脆弱性や不具合が発見されても安心して使い続けられる。

すでに対策されてしまったツールもあるようだが……?

今回使用したツールは、大手とは言い難いメーカーのPCへの偽装だったが、現在ではDellやNEC、SONYといったように偽装できるメーカーの種類も増え、ツールの種類も多種多様になっている。もちろん、マイクロソフトもただ黙って見ているわけではなく、いくつかあるツールのなかにはすでに対策されてしまったものもあるようだ（ちなみに上級者向けのBIOS書き換えに関しては有効な手立てがないようで、現在のところは対策がされていない）。とはいえ対策にはやはり対抗策が出てくるもの。アクティベーションを巡るマイクロソフトとユーザーとのイタチごっこは、まだ始まったばかりだ。

●桝田省治師の「天外魔境Ⅲ」がやりたいな。「NAMIDA」は「天外魔境」とは認めません！（群馬県渋川市／焼とり）㊊桝田省治の小説「ハルカ」は、お蔵入りになった桝田版「天外Ⅲ」をベースにして書かれているとか。ゲーム化されたら、三部作の完結編としてプレイしましょう。

text by 八甲田硫黄堂

Apple TVを格安Macに。



ハックで広がる新しい世界——…？

tv + Hack

一般誌や新聞紙上などでも取り上げられるなど、それなりの話題性を持って登場したApple TVでしたが、その実は一般人にはとても扱いにくい製品であり、メーカーの思惑ほど普及が進んではいません。

そんな状況のなか、発売日直後から話題となっているのがApple TVにフルスペック版のMac OS X（以下、OS X）をインストールする方法。足りない機能はOSの再インストールで補完してしまうという、なんとも本誌読者のみなさんが好きそうなネタが出回っているのです。

というわけで、さっそくやってみました(笑)。

Apple TVって何？

Apple TVはIntelベースのMacを「メディアデータの再生」に特化させてコンパクト化したセットトップボックス、と言えます。ユーザーインターフェイスからはキーボードやマウスをいっさい排除し、AV機器と同様にリモコン（Apple Remoteコントローラ）のみを採用するなど、仕様上は完全にAV機器に近い仕上がりとなっています。しかしながらCPUには組み込み用途向けの「Intel Celeron M ULV」、チップセットには「Intel 945GMS」、そしてグラフィックチップには「NVIDIA GeForce Go 7300」を搭載するなど、その中身はPCそのもの。さらに本体動作にはMac OS Xのサブセット（機能限定）版を採用しており、これらのことから機能が大幅に制限されているとはいえ、Apple TVはMac miniなどにかなり近い存在だと言えるでしょう。

クローズドな設計

さて、アップルではこのApple TVにおいて「既存のiTunesライブラリの再生および同期」と「インターネット上の特定のメディアデータの再生」が可能であるとしています。

前者は『iTunes』のライブラリをApple TVからストリーミング再生できたり、据え置き型ビデオiPod的に同期をとって利用できるということ。これはすでにPCで『iTunes』を活用している人にとっては、そのデータをPCやMacのない部屋でも利用できて便利かもしれませんが、そうでない場合は新たにPCを用意してライブラリを構築しないことには、Apple TVはほとんど使い物になりません。

後者はユーザーからの要望を受けて"後付け"された機能で、YouTubeにアップされている動画をインターネット経由で再生できるというもの。ただしアップルの用意したサーバにいったんアクセ

●中国で「デスノート」が発禁処分に！（愛媛県北条市／コンニャク） ●中国の「デスノ」は集英社非公認の海賊版なのですが、取り締まりの理由は著作権違反ではなく「デスノートごっこ」が流行して社会問題になったからとのこと　いかにも中国テイストあふれるニュースですね。



スして動画へのリンクを参照する形になるため（Apple TVはインターネットブラウザを持たないので、YouTubeに直接接続できない）、コンテンツがアップル側にコントロールされる＝著作権的に怪しいものがリストされない可能性があります。

また現在インターネット上で無料で楽しめるメディアデータの多くがWindows MediaかReal Media形式であることを考えると、どちらにも対応しないApple TVはクローズドな設計と言えるでしょう。

そこで、ハック。

さてこうした機能面での「足りない部分」は、すべてソフトウェア面での制約。つまり使いやすいハードに生まれ変わらせるには、ソフトウェアそのものを入れ替えてしまうよりほかにありません。

そこで海外のハッカーが目を付けたのが既インストールのOS X。これを、機能を削減していないフルスペック版のOS Xに入れ替えられれば、足りない機能を追加し、自分好みの仕様に作り上げられるというわけ。そして、じっさいのところ、フルセット版のOS Xのインストールは「可能」なのです。



＋



ハック後のお楽しみ。

OS X 導入後にできること

1 エミュレータ

本来のApple TVではゲームで遊ぶことなど考えられていませんでしたが（アップル提供のバタ臭いゲームらしきものは動くようだが）、フルスペック版のOS Xがインストールできれば、たとえばエミュレータをインストールすることで好きなゲームを楽しむ、なんて使いかたも可能に。現在OS Xで動作するエミュレータには右記のようなものがあります。

nestopia
http://nestopia.sourceforge.net/

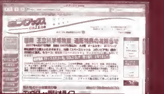




Snes9x
http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-Palo Alto/2560/snes9x.html

2 インターネット

Apple TVではせっかくのネット接続機能も、限定された用途にしか使っていませんでした。ところがOS Xをインストールすることで、Webブラウザを動作させることが可能になり、テレビなどの大画面でさまざまなWebサイトを自由に楽しめるようになります。さらにメールの送受信も可能になりますし、場合によってはOS Xの共有機能を使ってWebサーバやftpサーバなども構築できるようになるのです。



●節約のために禁煙を始めたけど・つらすぎる。（石川県松任市／DDD） ●禁煙する人専用のSNS「禁煙するぞ.jp」に参加して、禁煙仲間を作ってみてはいかがでしょう？ ●としては、だんだんと喫煙者の肩身が狭くなってきているので、むしろ喫煙仲間が欲しかったりします。

3 メディアプレーヤー

フルスペック版のOS Xの導入により、Apple TVでは再生不可能だったメディアデータが再生可能に。またその格納場所も自由で、かつ『iTunes』で管理する必要もありません。『QuickTime』で再生可能なファイルはそのままダブルクリックでＯＫ。『QuickTime』が対応しないファイルでも、右記のようなソフト使えば再生できるようになります。



VLC media player
http://www.videolan.org/

DivXを始め、XviDやOggなどにも対応した万能プレーヤー。現在出回っているメディアデータの多くは、この『VLC』があればほぼ再生できると言ってもいいでしょう。プレイリスト機能も搭載されているので、NAS上に保存しているデータを管理したい場合などにも利用できます。



ＯＳを入れ替える。

必要なものと手順

それではこれらの機能を堪能すべく、Apple TVにフルスペック版のOSXをインストールする方法を詳しく見ていくことにします。以下のとおりに行なえば、ほぼ確実に動作させせられるでしょう。

1. Apple TVの底面に貼り付けられているゴムシートをていねいにはがし、四隅にあるトルクスネジ（10番）を外す。

2. 本体が上下に分かれるので後部側からゆっくりと半分ほど開けていく。HDDのフラットケーブルを本体基板側コネクタから外し、本体を完全に開く。

3. HDDを固定しているトルクスネジ（８番）を外し、HDDを底面パネルから取り出す。HDDは熱伝導シートでパネルに密着しているので、これをはがすように取り外すこと。

4. 取り出したHDDを外付けボックスに装着し、Macに接続。Macを起動する。

5. 自動的にApple TVのHDDがマウントされるので、[DSBoot]パーティションを開き、[システム]フォルダ→[ライブラリ]フォルダ→[CoreServices]フォルダ内の「boot.efi」ファイルを、Macの任意の場所にコピーしておく〈ph. 1〉。

6. いったんMacをシャットダウンし、外付けボックスからApple TVのHDDを外す。用意した新しいHDDを装着したら、再度Macに接続する。

7. Macを起動する。新しいHDDをフォーマットし、そこにOS Xを新規インストール。このHDDを起動ディスクとして、Macを再起動。

8. システムのアップデート処理などを行なったら、起動ディスクをMacの元のHDDに設定して再起動。改造カーネルを適当な場所からダウンロードし（海外サイト：http://www.hackint0sh.org/forum/showthread.php?t=541の記事内にミラーサイトなどが紹介されている）、任意の場所に解凍しておく。

9. 『ターミナル』を起動し、以下のように操作して新しいHDDのカーネルに差し替える〈ph. 2〉。

用意しておくもの

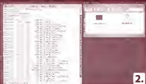
今回、Apple TVをハックするために特別に用意したものは以下のとおり。



- IntelベースのMacintosh
- Apple TVに入れるためのOS X（Intel用）
- 2.5インチ外付けHDDボックス（USBもしくはIEEE1394接続）
- 2.5インチHDD（OS Xインストール用）
- トルクスネジ用ドライバ（８番）
- トルクスネジ用ドライバ（10番）



1.



2.

●もうアニメの「アイマス」のほうが好きかも。（長崎県諫江市／FPK） ◎アイドルたちが毎回のようにお風呂に入り、サービスシーンを披露してくれるのが同アニメのセールスポイント。ゲーム版のファンとして胸のうちは複雑ですが、腕前は正直なので毎回見入ってます。

```
$cd /Volumes/（新しいHDD名）/
```
※新しいHDDのルートに移動

```
$mv mach_kernel mach_kernel.org
```
※元のmach_kernelをmach_kernel.orgにリネームしておく

```
$cp/（差し替え用mach_kernelを解凍したフォルダ名）/mach_kernel ./
```
※解凍したmach_kernelを現在の場所にコピー

10. 新しいHDDの［システム］フォルダ→［ライブラリ］フォルダ→［CoreServices］フォルダ内にある「boot.efi」ファイルの名前を「boot.efi.org」に変更しておく。

11. 手順5.でコピーした「boot.efi」ファイルを、新しいHDDの［システム］フォルダ→［ライブラリ］フォルダ→［CoreServices］フォルダ内にコピー。

12. 新しいHDDの［システム］フォルダ→［ライブラリ］フォルダ→［Extensions］フォルダ内にあるNVIDIA関連の「kext」ファイル（ファイル名が「NVD」で始まる）を削除する（全部で5つ）。

13. 再び『ターミナル』を起動し、以下のように操作して新しいHDDが起動ディスクとして利用できるように設定する。

```
$cd /Volumes/（新しいHDD名）/System/Library/Core-Services
```
※「boot.efi」ファイルのある場所に移動

```
$sudo bless --folder . --file boot.efi --setBoot
```
※差し替えた「boot.efi」ファイルを起動可能なように認識させる

14. Macをシャットダウン。外付けボックスからHDDを取り外し、Apple TVに装着する。

15. Apple TVを起動する〈ph. 3〉。

——以上で、意外とカンタンにApple TV上でフルスペック版のOS Xを動作させられます。

Apple TVにOS Xを。



3.

インストール元が問題に？

今回OS Xインストール元のベースにMac miniを用いたところ、下記のような不具合が起きました。

・音が出ない
・ネットワークが使えない

これらはMac miniとApple TVのハードウェア構成が異なるため、正しいドライバがインストールされなかったことなどが原因です。いずれもApple TV上で正しい（？）ドライバを読み込むよう設定し直せば、動作は改善すると思われます。

また、インターネット上での動作報告では、こうした問題についてあまり触れられていないことから、Mac BookやMac Proがベースであれば、そのまま動作することが予想されます。

Apple TVの映す未来。

技術的興味としてのハック



ここまで、フルスペック版のOS Xの導入によりApple TVの可能性が無限に広がるような書きかたをしてきましたが、じつは大きな盲点が潜んでいます。

まず、Apple TVはメモリ容量が256Mバイトと非常に少なく、かつ増設が不可能な点。そのためOS Xをインストールしてもその動作だけでメモリを使い切ってしまい、アプリケーションが満足に動かないのです（HDDへのスワップがひんぱんに発生）。加えてCPUも速くないので、せいぜいファミコンエミュが動かせる程度といったところでしょう。

またそれ以前の問題として、Apple TVにOS Xをインストールするには、べつのIntelベースのMacが必須という点があります。何かしたい場合そのMacを使えばいいわけで、無理にApple TVを使う理由は皆無。価格面でも、いまの時代、型落ち・中古とはいえ2GHz超えでメモリ512Mバイト、HDD40Gバイトを搭載したＰＣが、ＯＳ無しなら３万円を切る価格で入手できます。どうしてもＰＣを動かしたいのならそちらを選択すればよく、無理にApple TVでOS Xを動作させるのは、技術的興味を満たす以外にはほとんど意味がないと言えるでしょう。

これでメモリを512Mバイト搭載し、Windowsまでインストールできたのなら、Apple TVの未来はまだまだ明るかったのかもしれませんが……。

●プロレスのGKのことを、ソニーのアレのことだと勘違いしてた。格闘技ファン失格でしょうか？（愛知県小牧市／パラン） ㊥プロレス業界でGKといえば、元「週刊ゴング」編集長金澤氏のこと。新日本プロレスを批判する記事ばかり書くことで有名だったので、似たようなものかも。

次世代光メディアのリッピングに対応した無料(フリー)ツール

『DVDFab HD Decrypter』のパワーを検証

商用ソフト「Any HD DVD」の登場により、HD DVD／Blu-ray Disc-Videoバックアップの道がぐっと開けてきた昨今、フリーウェアでありながらこれら次世代メディアのリッピングに対応したツールが新たに登場した。その名も「DVDFab HD Decrypter」。このツール、タダで入手できるうえに複雑な操作や設定はまったく不要。これで快適なホームシアター用PC構築もラクになる……のか!?

text by まりえん

『DVDFab HD Decrypter』｜基礎編

「DVDFab HD Decrypter」とは？

『DVDFab HD Decrypter』（以下『DVDFab HD』）およびその前身である『DVDFab Decrypter』は、商用ソフト『DVDFab Platinum』から一部の機能を抽出したフリーツール。

2006年に登場した『DVDFab Decrypter』は、DVD VideoにおいてCSSのみならずARccOSなどのコピーガードも解除でき、さらに初心者にも扱いやすいインターフェースを採用していたため高い人気を誇った。そしてその名のとおりの進化を経てHD DVD／Blu-ray Disc（BD）-Videoのリッピングに対応したのが、今回検証する『DVDFab HD』だ。

吸い出したデータのライティングには前述の同社上位ソフト、もしくは別途DVDライティングソフトを用意しなければならないが、たんにHDDに取り込むだけであれば、この『DVDFab HD』だけですべて事足りると言えよう。



「DVDFab HD」で何ができる？

シンプルでありながらもすばらしい機能を備えるこのツールだが、そのなかでもとくに注目すべきは以下の２つ。

- ボタン１つでDVD／HD DVD／BD-VideoをHDDにリッピングできる
- 取り込み時に各種プロテクトを解除（CSS、RC、RCE、APS、UOPs、Sony ARccOS）。HD DVD／BD-VideoではAACSも解除できる。これによりHDCP非対応のモニタでもHDコンテンツが再生可能になる



「DVDFab HD」を入手するには？

『DVDFab HD』は公式サイト「DVDFab.com」（http://www.dvdfab.com/free.htm）から無料でダウンロードできる。同社のWebサイトはプルダウンメニューに日本語の選択があるものの、残念ながら現時点ではまだ対応していない。とはいえ簡単な英語しか使われていないシンプルなサイトなので、迷わず画面下部の「Free Stuff」から本体をダウンロードしよう〈写真１〉。なお、本記事での検証は、執筆時点の最新バージョン『Ver3.1.2.8（06/03/2007）』を使用している。

1



※この特集で掲載した内容は技術的な興味に基づく実験、検証の結果をまとめたものであり、著作権を侵害する不正コピーを助長するものではありません。

『DVDFab HD』を起ち上げるには？

『DVDFab HD』の動作にあたって必要とされるPCのスペックは

- Windows Vista／XP／2000／98／ME
- PentiumII 500MHz以上のCPU、256Mバイト以上のメモリ
- 10Gバイト以上の空きHDD

と記載されているが、これは通常のDVDリッピングを前提とした最低要求スペックであり、HD DVD-VideoなどのNTFS吸い出しに関してはWindows2000以上のNTFS環境が必須。もちろんHD DVDが再生できるPC環境であればまったく動作に問題がない。

ダウンロード後、インストーラは日本語で進行するのでとくに迷うことはないだろう。インストールが終了したらさっそく起動。すると〈写真2〉の状態になる。これで使用準備は整った。

2


今回の検証に使用した環境は…

○PC本体

❶Core2 Duo E6300（1.86GHz）／RAM2Gバイト／GeForce7600GS 256Mバイト（HDCP対応）／WindowsVista Ultimate
❷Athlon64X2 4200+（2.2GHz）／RAM2Gバイト／Radeon X1950Pro 256Mバイト（HDCP対応）／WindowsXP SP2

当初は廉価なホームシアターPC向けに人気が高い新チップセット「AMD690G（RadeonXPRESS 1250オンボード／HDMI搭載）」を採用したマザーボードを使うつもりだったが、実際に組み上げてみるとオンボードビデオではHD DVDの再生には耐えられないビデオ性能だったため、急きょビデオカードを増設した。HDコンテンツの再生はCPUとビデオカードの性能がとくに必要となるので注意されたし！　参考までに❶のPCでもややスペックが足りず、HD DVD再生時にはタイトルによってはフレーム落ちが目に付く。

○ディスプレイ

PC用液晶モニタ▶LG電子 L204WT（HDCP対応DVI接続／1680×1050）
液晶テレビ▶東芝REGZA 37Z2000（HDMI接続／1920×1080）

ディスプレイに関してもデジタル接続のさいにはHDCPに対応した製品が必要。アナログ出力であれば環境を選ばないが、こちらは2010年までの暫定措置となるため注意が必要だ。

○ドライブ

Xbox360用HD DVDプレーヤー／パナソニック LF-MB121JD

○再生ソフト

『Arcsoft DigitalTheatre』（詳細は111ページ参照）／『VLC media player for Windows 0.8.6.b.』（http://www.videolan.org/で入手できるフリーソフト）

HD DVD-Videoをリッピングするには？

HD DVD-Videoをリッピングしたい場合は、『DVDFab HD』起動後、PCに接続したHD DVDドライブにメディアを挿入し、右下の「Start」ボタンをクリック。たったこれだけでHDD（「Target」で指定した出力先）へのリッピングが開始されるのだ〈写真3、4〉。

『DVDFab HD』自体は、PC本体がHD DVDなどの再生環境を満たしていなくても動作するが、当然ながらリッピングの速度はPCのCPU性能に大きく依存する。今回検証を行った2台のデュアルコアPC環境（右上カコミ参照）では、HD DVD-Video 1タイトルのリッピングは1時間弱程度で完了〈写真4〉。ちなみに同一タイトルでも今回の検証とは別に用意したTurion64 1.6GHzのノートPCで試したさいには3時間程度の時間を要した。

3
4
5


●LIBIDOがLIBIにして復活するみたい。（神奈川県平塚市／オレンジ）　編2005年に解散したエロ[illegible]ドLIBIDOのスタッフが新ブランドを起ち上げたようですね。復活第1作はあいかわらずの変態スカトロ路線のようなので、いい意味での[illegible]というヤツを見せつけてくれそう。

HDCP非対応のモニタでHD DVDを鑑賞するには？

この『DVDFab HD』を使ってHD DVD-VideoをPCにリッピングした時点で、AACSは自動的に解除され、HDCP非対応の環境でも再生できる状態になっている（再生ソフトが動作すれば問題なく再生可能）。もちろん快適な再生にはかなりのマシンスペックが必要となるのは前提だが。

右記のHD DVDのタイトルに関しては、問題なくHDDに取り込みを行い、PC上で再生を行うことができた（写真6）。

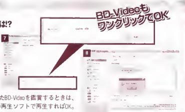
【HD DVD-Video検証リスト】

- ワイルドスピードX3
- ラストサムライ（海外）
- フルメタルジャケット
- フルメタルジャケット（海外）



BD-Videoをリッピングするには!?

BD-Videoをリッピングしたい場合は、HD DVD-Video同様、『DVDFab HD』起動後、接続したBDドライブにメディアを挿入し「Blu-ray Disc」と表示されたら右下の「Start」ボタンを押すだけ（写真7、8）。すると「Target」で指定した保存先にBD-Video内のBDMVフォルダが吸い出しされていく。なおリッピングしたBD-Videoを鑑賞するときは、BDMVフォルダ内のm2tsファイルをBD対応の再生ソフトで再生すればOK。



Caution!!

前ページの「今回の検証に使用した環境は」で紹介した環境と「DVDFab HD」の最新版「Ver3128」との組み合わせでは、BD-Videoのリッピングはじつは成功しなかった。代わりに以下のPCを用意し検証してみたところ、難なく成功した（ドライブは同じ）。

Dell SC430（Pentium4／Windows XP SP2）

PCの環境に依存するのか「DVDFab HD」の仕様なのかが不明なため開発元に確認を取ったところ、「次のバージョンを待って試してくれ」との返答があったため、詳細については後日さらに検証していく予定だ。

AnyDVD HD との違いは？

一番の違いは『AnyDVD HD』が日本円で9,300円前後であるのに対し、『DVDFab HD』は完全に"タダ"であるということ。また『DVDFab HD』はOSに常駐監視して動作する『AnyDVD HD』と違い、単体で動作するコンパクトなアプリケーションなので非常に"軽い"のだ。

今回の検証をまとめると？

フリーツールでありながら商用ソフト以上の手軽さを実現し、簡単にHD DVD／BD-Videoのリッピングができる『DVDFab HD』は、次世代光メディアのバックアップ環境構築の今後に、大きな可能性を導いてくれた。BD-Videoが環境によってはうまくリッピングできないという結果が出たものの、バージョンアップも頻繁に行われており、今後なんらかの修正が施されるだろう。

また『DVDFab HD』はDVD-Videoのリッピングにも対応している（もともとはこちらがメイン）ので、HD DVD・BDドライブの導入をまだ考えていない人でも、一度その使い心地を味わってみてはどうだろうか。



●アニメ「[illegible]」のストーリーがわけわからない（福島県[illegible]）[illegible]ゲームをプレイすれば理解できるかも。ただし エロゲー[illegible]

全国のポケモンフリークに捧ぐ

ポケモンSHINY GOLD爆誕!!





ポケモンハックだぜ!

『金銀』のリメイクが登場!?
だれもが待ってたハックロム
『ポケモンShiny Gold』を
プレイしてみたぞ!

Text by 不二子・w・不二男

『ポケモン ダイヤ・パール』の発売から9か月が経ち、さすがに飽き気味というポケモンフリークも少なくないだろう。だが、みんなが待ち望む『ポケモン金・銀』（以下『金銀』）リメイクの公式発表はいまだにない……。そんな状況に一筋の光を差し込むべく開発されたのが、この『ポケモンShiny Gold』（以下『Shiny Gold』）だ！

『ポケモンShiny Gold』とは

海外のポケモンフリークZel氏が作った『ポケモン ファイアレッド』ハックロムのこと。だが、たかがハックロムとあなどるなかれ。「もしGBAで『金銀』が出ていたらこんな感じだろう」と思わずにはいられないほどの、高い完成度を誇るシロモノなのだ。ただし表示言語は英語のみ。



戦闘はもちろんGBA版仕様。多彩なワザで、激闘をもう一度！



プレイヤーの分身となる主人公も、『金銀』のグラフィックになっている。



銀の出発点となる主人公の家。家具の配置まで再現されているぞ。





アカネのジム戦もこの通り。8つのバッジを集めて、めざせポケモンマスター！

●NDSで発売予定の「ココロスキャン」は声から感情を読み取るらしい。どのくらい正確なんだろう（岡山県玉野市／終戦）編一人で遊ぶと寂しくなること間違いなし。的確に言い当てられたらさらに暗い気分になりそうなので「バウリンガル」くらいの適当さがいいかも。

あの感動がついによみがえる

『Shiny Gold』の特筆すべき点は、その再現性。マップの構造はもちろん、オブジェクトやトレーナーの配置まで見事に『金銀』なのだ。さらに各種イベントや、ジムリーダーとの戦いも緻密に再現されている。というわけで、まずは『金銀』と『Shiny Gold』の画面を比較してみたぞ。

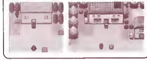
名シーン完全復活！

最初のポケモンは当然第２世代の御三家から選ぶ。パートナーとの運命の出会いがふたたび！



ジョウト地方を駆け巡れ！

街やマップは"そのまま"だ。『金銀』をプレイしたことがある人なら、道に迷うこともないはず。



8人のジムリーダーも登場

行く手に立ちはだかるジムリーダー。でも、手持ちポケモンは『金銀』と同じだから余裕？



そして、ライバルとの戦い

作中で幾度となく繰り返されるライバルとの戦いも、鮮明なグラフィックで堪能できる。



『ポケモンShiny Gold』プレイへの道

『Shiny Gold』をプレイするのに必要なのは"北米版"の『ポケモンファイアレッド』。海外版ソフト取扱店やネット通販で購入することができるはずだ。違法サイトからROMイメージをダウンロードするのは厳禁だぞ。用意ができたら、下記の手順で起動しよう。

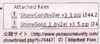
必要などうぐ





本誌2007年４月号などを参照して、イメージを吸い出そう。ただしソフトのバージョンによっては、使用できないものもあるようだ。





公開サイト（http://www.pkmncommunity.com/showthread.php?t=74447）の「Attached Files」から手に入れよう。

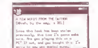
❶IPSファイルをイメージに適用



「Output File」で指定するファイル名には、かならず「gba」という拡張子をつけること。

サイトからダウンロードしたzipファイルを解凍し、IPSファイル（ShinyGoldbyZel_v3_5.ips）を入手したら、北米版『ポケモン ファイアレッド』のROMイメージに適用する。今回は、IPSファイルの適用に「GBATA」（http://www.gbadat.altervista.org/）の「IPS Patcher」を使用した。

❷エミュレータで起動



IPSファイルを適用したイメージをGBAエミュで開けばOK。写真は「VisualBoyAdvance」。

●料理ゲームも２匹めのドジョウ狙いがいっぱい出てるなあ。（京都府亀岡市　らしお）　編　６月21日には本家の続編「お料理ナビ　まるごと帝国ホテル」も登場します。しかし、ゲームバランスではPSの「俺の料理」が最強でしょう。料理の作りかたは教えてくれませんが…。

マジコンを使ってNDSでプレイ!

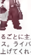
エミュレータで起動できるということは、すなわちGBA対応のマジコンを使えば『Shiny Gold』をNDSやGBAの実機でプレイすることもできるということだ。やっぱり『ポケモン』は屋外でやるのが一番!?

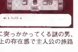


新たな要素も盛りだくさん!

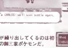
『ポケモンShiny Gold』のウリは『金銀』の再現度の高さだけではない。オリジナルのキャラがストーリーにからんできたり、出現しないはずの第3世代ポケモンがゲットN可能だったりと、作者による独自の要素が加えられ、よりおもしろい『金銀』に仕上がっているのだ。

勝手に新キャラ!?





ことあるごとに主人公に突っかかってくる謎の男、カルロス。ライバル以上の存在感で主人公の旅路を盛り上げてくれるぞ。



カルロスは、主人公が最初にバトルをする相手でもある。



彼が繰り出してくるのは初代の御三家ポケモンだ。

ホウエン地方のポケモンも出現

『Shiny Gold』は『ポケモン ファイアレッド』をベースにしているので、ホウエン地方のポケモンも登場する。ポケモンずかんコンプリートを目指せ!



なんと、やせいのヤミラミが出現。ホウエン地方のポケモンは出現率が低いので、ぜひともゲットしたいところ。

白熱のダブルバトルも!

『金銀』には存在しなかったダブルバトルも、各所に盛り込まれている。ポケモントレーナーとしてのウデの見せどころだ。



エリートトレーナーの男女がダブルバトルをしかけてきたぞ。イルミーゼとバルビートという組み合わせがナイス。

まだまだお楽しみはこれから



ミカンとの一戦。「ダイパ」に登場したキャラだけに感動もひとしお。



ポケモンマスターへの果てなき旅は続く……。

●アニメ「なのは」のもとになったエロゲー『とらいあんぐるハート』をプレイしたい。(和歌山県新宮市/コモド) 編「なのは」が登場するのは「とらハ3」。そのファンディスク『リリカルおもちゃ箱』には、なのはのエロもあります。残念ながら大人になってからのシーンですが。



リンクがチュー！

ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス

モデリングデータ ぶっこ抜き ギャラリー

右の画像を見てほしい。『ゼルダの伝説トワイライトプリンセス』（以下『トワプリ』）に登場するキャラクターの画像である。しかし、何か違和感がないだろうか？　実際にプレイしたことのある人ならこう思うはずだ。



「こんなシーンあったかな…？」

じつはこの画像はユーザーが作ったものであり、実際のゲーム中にはこのようなシーンは存在しない。現在、ネット上には『トワプリ』から吸い出したキャラクターのモデルデータを2D／3Dエディタで扱えるようにしたものが出回っている。前述の画像はそのデータをあるユーザーが加工したものなのだ。

初めて『トワプリ』のモデリングデータの吸い出しに成功したのは4月中旬。それ以降、腕に覚えのあるユーザーはそのモデリングデータを手に入れて自分なりの加工を施し、各地のフォーラムに作品を投稿するようになった。

一見するとゲーム中のキャラクターをいじっているだけなので、加工自体はそれほど難しくなさそうだと思った人もいるかもしれない。しかし、出回っている3Dモデリングデータは単なる泥人形のようなもの。それを3Dグラフィックソフトで読み込んで出力しただけでは着色もされていない泥人形のままである。けっしてゲームに登場するようなリンクにはならない。フォーラムに投稿されているような画像を作るには自分でテクスチャを用意し、それらを地道に貼り付けていくという非常に手間のかかる作業をこなす必要がある。公開されている作品は職人さんの執念の結晶なのだ。

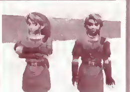
今後は画像だけではなく、『トワプリ』のキャラクターを利用した3Dゲームを作り出そうという動きもあるそうだ。本当にゲームができるのかどうかは不明だが、世界各地の職人さんの執念を持ってすれば本当に『トワプリ』のキャラが動き回るゲームが誕生するような気がしてならない。

●アメリカではNDSの人気がイマイチって本当？（滋賀県長浜市／みしゃ）　編NDS　とくにLiteはビッグでファンキーなアメリカンには小さすぎるみたい。海外のWEBサイトを見ると　むやみと巨大なキャリングケースや　持ちやすいようにデカくするアダプタなどが売られているほど。

世界の職人さんによるトワプリギャラリー

世界のフォーラムにアップされた『トワプリ』画像はどれも職人さんたちの魂がこもった力作。ハイラルの世界はゲームのなかだけでは収まりきらないのである。

トワプリとスマブラ



2人のリンクの微妙な違いがわかるだろうか？　じつは左が「トワプリ」のリンクで右は「大乱闘スマッシュブラザーズ」に出てくるリンクなのだ。

おちゃめなリンク



弓を引いているときもリンクはカメラ目線を忘れない。常に魅せる範囲を意識しているのだ。

眠るリンク



意地悪なパズルを解き続けているうちに心身ともに疲れ果てたのだろう。おやすみなさい……。

リンクの逢引き



リンクにも人肌が恋しくなるときがある。行きずりの人と一晩を過ごしたっていいではないか。

はげリンク



男前のリンクになる前には避けられないステップである。

『トワプリ』のオリジナル画像はいまでも増殖中だ。今後はさらにレベルの高い画像が生み出されることだろう。まだまだ職人さんからは目が離せない。

●タイトルがひらがな4文字のマンガが好き！（新潟県柏崎市／右利き将軍）㊞「よつばと！」や「らき☆すた」など　驚くほどたくさんの4文字マンガが刊行されていますね。そのうちゲーム業界にも波及して「えふえふ！」とか「どら☆くえ」が発売されるかも。

職人への道

前のページの画像を見ているうちに、自分でも同様の画像を作りたくなった人がいるかもしれない。現在、「トワプリ」のモデリングデータはWii関連フォーラムのいたるところにアップされており、「TwilightPrincess Models」という単語でWeb上を検索すれば、簡単に見つけることができる。

出回っているデータの中身は各キャラクターの3Dモデリングデータ（3DS形式）と2Dの画像データ（TGA形式）。2Dの画像データは『Photoshop』で加工することができるが、小さなパーツがたくさん入っているだけなので、いじってもおもしろくない。やはり加工するなら3DSファイルである。

3DSはもともと3Dグラフィックソフト『3D Studio』で作成されたデータのファイル形式。いまでは3Dグラフィックデータの一般的なファイルフォーマットとなっており、『3D Studio』以外にも多くの3Dグラフィックソフトがサポートしているので、それほど扱いには困らないだろう。

なお、3Dグラフィックソフトを使いこなすのは非常に難しいので、根気よく取り組もう。

おもな3Dグラフィックソフト

- 『3D Studio Max』（オートデスク）
  http://www.autodesk.co.jp/
- 『Lightwave 3D』（ディストーム）
  http://www.dstorm.co.jp/
- 『Cinema 4D』（マクソン）
  http://www.maxon.net/jp/
- 『COOL3D Production Studio』（ユーリードシステムズ）
  http://www.ulead.co.jp/

どの3Dグラフィックソフトも定価は数万円以上で非常に高価だが、各公式サイトでは期間限定の無料体験版をダウンロードすることができる。まずは体験版で慣れるところから始めよう。



ネット上に出回っている「トワプリ」のモデリングデータのパック。「Model Pack」には42、「Model Pack2」には70キャラ分のデータが収納されている。



各フォルダのなかには1つの3DSファイルと多数のTGAファイルが入っている。


手に入れた3DSファイルを『3DS MAX 9』で読み込んでもただの泥人形のようなキャラが表示されるだけ。男前のリンクを作るまでの道のりは果てしなく長い。


こちらは『COOL3D Production Studio』でキャラを読み込んだもの。扱いやすい3Dグラフィックソフトを使おう。

●東京町田に愛知と　立て続けに立てこもり事件が起きていますね。（宮城県古川市／H）　㊎ひきこもりに続いて、これからは立てこもりがブームになるのかもしれません。㊎も流行に遅れないように　休日は自宅に立てこもってゲームを　って、なんにも変わっていませんね。

ついに『FFXII』にも対応！

ModelViewerWX

『ModelViewerWX』はyaz0r氏の手によるポリゴンモデルビューワーである。yaz0r氏といえば、2年前に『FFX／X-2』のモデルデータを見ることのできるツール『FFX／X-2 model viewer』を公開して話題になったが、バージョンアップを重ね、今年公開した「ModelViewerWX」では『FFXII』『キングダムハーツ2』のモデリングデータを見ることに成功した。このツールを使って『FFXII』のモデリングデータを見る手順は右のとおりだ。

用意するもの

- ●PS2版『FFXII』のゲームディスク
- ●ISOイメージ作成ツール（『DVD Decrypter』など）
- ●『FFXIIDump』『ModelViewerWX』（どちらも「yaz0r's blog」http://www.yaz0r.net/blogs/で入手可能）

使用手順

❶「FFXII」のゲームディスクからISOイメージをリッピングする
❷「FFXIIDump」をダウンロードして解凍し、できたフォルダのなかに❶で作成したISOイメージをコピーする
❸コマンドプロンプトを起動したら、「FFXIIDump exe」のあるフォルダに移動し、

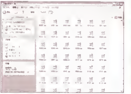
FFXIIDump FFXII iso

と入力する（「FFXII iso」の部分は❶で作成したISOイメージと同じ名称にする）
❹フォルダ内に出現したファイルを「ModelViewerWX exe」にドラッグ＆ドロップすればポリゴンデータを見ることができる

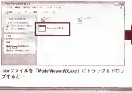
※「ModelViewerWX」はすべてのraw データに対応しているわけではないので注意



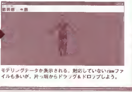
「FFXIIDump」を実行するとフォルダのなかに「Models-」というフォルダが11個作られる。



「Models-」フォルダのなかには拡張子rawのファイルが多数生成されている。



rawファイルを「ModelViewerWX.exe」にドラッグ＆ドロップすると……



モデリングデータが表示される。対応していないrawファイルも多いが、片っ端からドラッグ＆ドロップしよう。

■人生にもリセットボタンがあったらなあ。（熊本県人吉市／眠り桐） 🈩リセットをかけると 人生を再開したときに「リセットさん」にこっぴどく怒られてしまうかも。いまからでも自分を鍛えれば遅くない！ ということで 人生用改造コードの開発を期待しましょう。

『Share』ユーザーと流出頻度が丸見え!?

『Sharebot』ガクブル厨日記

もしも自分のハメ撮りが
流れてしまったら…
((((((((;ﾟДﾟ))))))))ｶﾞｸｶﾞｸﾌﾞﾙﾌﾞﾙｶﾞﾀｶﾞﾀﾌﾞﾙﾌﾞﾙ



俺の名は、洒落山悦三。

自宅警備員をこなす、石立鉄男似のナイスガイです

昨今の『Share』に蔓延するキンタマウィルス！　そしてそのキンタマを原因とする個人情報流出、そしてハメ撮り画像&動画の流出！　これらは市民生活の脅威であって敵ですよ。

そこで俺。『Share』の不正利用を監視するツール、『Rebina Sharebot』（以下『Sharebot』）を導入してみようと思うのです。放流者のIPアドレスの特定やファイルのノードや日付順ソートもできるので、じつは便利……いや、なんでもない。ファイル流出被害にあった心当たりのある人は、自分の流出ファイルがとの程度拡散したのかがわかるかもしれません。

これは断じて、最新流出動画やDVDコピーの動向を探って、より効果的にファイルゲットするためのツールではありません！　個人情報やプライベートセックス動画が流出していないかチェックしてみようという国民としての正義感を満たすためのツールであります。

■某月某日｜『Sharebot』を導入してみる！　断じて、興味本位ではないです!!

『Share』の違法性についてちょっと調べてみた。裏金まみれの巨悪団体という誤ったレッテルを貼られている正義の管理団体JASRACは、『Share』のようなP2Pツールの合法利用すら認めていない。本人は合法ファイルしかアップ&ダウンロードしていないとしても、バックグラウンドで違法ファイルの断片ファイルを中継するノード機能自体が、著作権法違反そのものであると主張して…いる…てかよっくわかんねーよ！　つまりは、どんなファイルが流布されているのかを知りたいと

ｶﾞｰｰ(;ﾟДﾟ)ー(　ﾟД)ー(　　ﾟ)ー(

ちょ！　ちょっと待ってくださいよー!!　『Share』をどうやって入手したらいいんスか!?　というわけで、『Share』の入手方法をググる。すると、あっけなくダウンロードサイト（http //cowscorpion com/FileSharing/Share html）が出てきた。違法ツールを配ってるゾ！　そんなコトしていいと思ってるのか！　これは悪いインターネットですね!!　ま、いーや（by 田原聡一朗）。

思い、『Share』を起動しただけで、純然たる違法行為なのだよ。タイーホなのだよ。

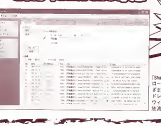
『Sharebot』は、住商情報システムのサイト（http //www scs co jp/eeye/sharebot html）から無償ダウンロード可能。ただし、準備が必要。ダウンロードサイトの「注意事項」に注目だ。

（以下引用）「注意事項 SharebotはShareのAPIを内部で呼び出しているため、Shareを別途入手する必要があります。Shareは、Sharebotに同梱されておりません。」（引用終わり）

)ー(ﾟ;　)ー(Дﾟ;)ー(ﾟДﾟ;)ーーン!!!!!

●コスプレAVの「平宮ハヒルの消失」が見たい（山口県徳山市　羽根）㊞コスプレにはカが入っているもののエロが少ないのが難点。鶴屋さんが男だったり、長門さんがオタっぽかったりとつっ込みところが多いうえ、ハヒルにつっ込むシーンはないという微妙な仕様です。

これが『Sharebot』だ！



どのIPがどのファイルを放流しているかわかってしまうのだ……

『Sharebot』を起動したら、適当な単語を入力し、クロールボタンをクリックしてみよう。すると、さまざまなファイルとそのファイルを放流しているIPアドレスがズラリと表示される。これを応用すれば、ウィルスを配布しているユーザーや新作をいち早く放流している神のIPもわかってしまうゾ！

■某月某日｜ば、ばか！　ネットの秩序と法の公平を守るためにダウンロードするだけなんだからね！

『Sharebot』をインスコしてできたフォルダ「C:\Program Files\eEye Digital Security\Sharebot」に、違法ツール「Share.exe」本体をコピー。

何かやっていることが腑に落ちないが住商情報システム様がそうしろと言うのだから仕方がない。

さて、『Sherebot』を実行してみますよ。ポチ。さらに『Sharebot』には、「ノード」の追加も必要。「Shareノード登録ページ」（http://www.stereoz.net/node/）に飛ぶと、最新の『Share』ノードがゴロゴロしている！

本来は、『Share』を利用する犯罪者どもが初動に必要とするノードサイトなのだが、平和活動のためにも必要になってしまうというこの矛盾!! ひょっとして、正義と悪は紙一重!?

バージョン「EX2」表記のノード（暗号化アドレス）を何行かコピーしたら、起動した『Sharebot』。1行ずつコピペするか、あらかじめテキストファイルなどにまとめて貼り付けておき、『Sharebot』のメニューから、「ファイル」→「暗号ノードをインポート」を選択、参照してもいい。

準備ができたらついに「クロール」ボタンをクリックしてサーチ開始!!　クロール時間の長短で、検索結果の数が変わってくる。ためしに1時間程度クロールさせてみる。最大で40～50万ノードが『Share』の上限らしいので、2時間程度放置した後「クロール停止」をクリックするといい。だ、断じて新作流出動画を探そうとｗｋｔｋしているわけではないってば！（顔真っ赤）

■某月某日｜『Sharebot』の検索に慣れてきた

「検索」タブから「ファイル名」にチェックを付け、個人のハメ撮り流出のファイル名に必ず付いている「写真集」や「個人撮影」といった単語を入力して「検索」ボタンをクリック！

すると、出てくる出てくる、流出ファイルが。「[写真集] [IV] Daiki Kato（20070408-160339）のアルバム.zip」「[個人撮影] ★横須賀市 神[redacted]小学校 さ[redacted]か先生と飯[redacted]隆太（神奈川県三[redacted]市）のハメ撮り流出画像（ウィルスでデジカメ画像流出）.zip」「[個人撮影] ★佐藤[redacted]子（埼玉県吉[redacted]市平沼）のハメ撮り流出画像（ウィルスで自分のデジカメ画像が流出）.zip」「情報　無修正コスプレヤリマン西[redacted]さとみ TEL&メールしよぉjpeg（74枚）mpg（7個）.zip」などなど…。正直、ファイル名だけでチンポおっきしたお！

ここで終わらないのが『Sharebot』。さらに、ファイルをキャッシュしている犯罪者たちのIPアドレスを明らかにして『Share』ですら守っているプライバシーを明らかにしたり、放流の日付からノードの鮮度を見せてくれる。凶悪なツールだ！『Share』よりひどくね!?『Sharebot』で拾いやすそうなファイルを見極めてどーする！

●アメリカで高校生が核融合の実験に成功したらしい。海の向こうのことでよかった。（長野県須坂市／MONO）（編）核融合といっても爆弾や発電所ではなく「Fusor」と呼ばれる観●用の実験装置のようなので、大きな危険はなさそうです　男のロマンを感じるのでむしろ応援したい。

■某月某日｜「ジャンプ」や「サンデー」のマンガを公開した3名がタイーホ！

な、なんという外道なーッ！　発売前の「週刊少年ジャンプ」や「週刊少年サンデー」をスキャンしてアップロードしていた神ども数人が相次いで告発された。あれ…これ『Winny』か。じゃあ関係ないか！　『Sharebot』で「ジャンプ」や「サンデー」と入力して検索してみると…。ハハーン！

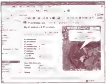
■某月某日｜IPアドレスから地図を表示させるサービスで場所特定

((((((((；゜Д゜))))))))ｶﾞｸｶﾞｸﾌﾞﾙﾌﾞﾙｶﾞﾀｶﾞﾀﾌﾞﾙﾌﾞﾙ

『Sharebot』から放流者のIPアドレスがわかるということは、違法ユーザーのプロバイダや所属部署を特定しやすくなったということであり、違法ユーザーを告発するさいには有効な材料にはなる。

ということで、IPアドレスで特定できる地区を地図で確認できるサービスを利用しよう！『Sharebot』を使って、『Share』に巣喰う犯罪者どもの居場所を特定するのだ！

まずは「IP ADRESS COM」（http://ip-adress.com/）を開き、そこに『Sharebot』でヒットした違法ユーザーのIPアドレスを打ち込んで、クリック！　おお！　これは…いいのか？　へたすっと企業とか学校のIPアドレスが出てくることも皆無ではない。航空写真とあわせて確認するとじつに生々しい…。ひょっとするとあなた、ズリネタ収集してる拠点が上から見られてますよ…？　これは死にたいーッ！



違法ユーザーの居場所を航空写真で表示したもの。フリーのツールを使ってここまで判明してしまうなんてマジで怖っ！

■某月某日｜サーチを回避するUDP版『Share』登場！ でもあんまり盛り上がってねー！ なぜか？

ここにきて、『Sharebot』を回避する『Share』が存在することを知った。すなわち、『PerfectDark』のような、UDPプロトコルを利用した『Share NT』がソレ。実際、地道な支持を受けているらしい。じつにけしからん!!



2ちゃんねるダウンロード板の流出関連スレッドでは日夜流出ファイルの内容についての意見が交換されている。

『Share NT』は「Share NT@Wiki」（http://www21.atwiki.jp/share_nt/）からダウンロードすることができる。ただし、『Share NT』と『Share』はキャッシュの互換に若干の作業が必要で、また両者を同時起動することができないという弱点がある。おかげでなかなか共有ファイルの数が充実せず、知名度も低いために普及が進んでいない。いわゆる「ファイル過疎」が起きているのだ。がんばれ、『Share NT』！　負けるな、『Share NT』！　趣旨変わってるけど。

強引にまとめるっ!!

そんなわけで、『Share』の違法性を監視する『Sharebot』を導入する日記の予定でしたが、使ってみたら、『Share』日記になってしまいました。『Sharebot』を使ったからって流出が止まるわけではありません。いや、むしろ『Share』を起ち上げなければならないので、ノード中継機能によって流出を助長しているとも言えるでしょう。

●仙台市輪王寺に特撮風ご当地ヒロイン「輪樹ウーマン…」が爆誕 …イ…は彦根城のひ…んかな？（山形県南陽市／シャム）（鑑）コノハに扮する女性職員は総合格闘家を目指しているそうですね ここは…よりきわどいコスチュームの「悪の女幹部」も登場してほしい


夏さきどり! ネコまっしぐら!!
さんけっと通信 12
とうとう衣替えぽよー
あっつー
ジー
ジリ
ジリ
そうDEATHわねー
いやいやトンカツの衣じゃないから
んもぅ暑くってぇー
すっかり夏休み気分かコノヤロウ
次はエビフライ
これが本当の衣替え
って違うぽよおー!!
wii リモコン充電クレードル
RECHARGEABLE BATTERY &CHARGER STAND
充電用バッテリー付属の凄いヤツ! おくだけで充電できる便利なクレードルヌンチャクもおくことが出来る卓上設計!
NEW
wii
¥2,100
三月兎
うさぎ さんがつ
wii <スポーツセット> Sports Pack
テニスラケットやバット・ゴルフクラブになるアタッチメントセットです。日本未発売商品!
¥1,980
wii <ソードセット> Sword Set
剣2本と盾がセットになったソードセットが新登場! あまり深く考えてはいけません…
¥1,980
http://www.march-rabbit.com/
DSL BATTERY PACK 1200mAh ¥525
DSL NDSLite USB充電ケーブル ¥480
DSL 2in1 METAL RETRACTABLE STYLUS ¥119
NDS DSL ACTION REPLAY DS 【日本語版】即納! ¥5,400
PS2 HDA 3.0 ¥2,980
PS2 Swap Magic 3.8 Plus CODER ¥3,580
PS2 Magic Switch Pro v3 ¥666
PS2 Slide Card ¥525
三月兎2号店
三月兎1号店
ドン・キホーテ
三月兎(さんがつうさぎ) 1号店 〒101-0021 東京都千代田区外神田 3-2-9 / ☎ 03-3252-5522 / FAX 03-3252-5544 / 定休日 なし
三月兎(さんがつうさぎ) 2号店 〒101-0021 東京都千代田区外神田 1-5-7 宝ビル 1F / ☎ 03-3252-9986 / 定休日 なし
営業時間
平日 12:00 ~ 20:00
土日祝 11:00 ~ 20:00


mille-feuille
ゴスロリ悪魔っ娘
降臨
『魔法少女沙枝』のミルフィーユが送る最新作！
PCゲーム
魔が堕ちる夜
デーモニックプリンセス
二次元ドリームノベルズの人気作が待望の美少女ゲーム化！
■原作：譲堂
■原画：笹弘
■販価：パッケージ版　2,500円（税込）
ダウンロード版　2,415円（税込）
■音声：女性フルボイス
■メディア：CD-ROMとダウンロード版、2種類あります
最新情報は公式サイトにて http://www.mille-feuille.jp/
販売：株式会社キルタイムコミュニケーション
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル　TEL:03-3555-3431（販売）　FAX:03-3551-1208
好評発売中!!
NOW ON SALE
パッケージ版特典
特別書き下ろし小説同梱！

新作紹介
ランキング&フィギュア

同人わーるど
—DOUJIN WORLD—

お問い合わせは
各同人サークルへ
お願いいたします



●あっぷるみんと　●アドベンチャー
●http://www.applemint-soft.com/

同人ソフト 巫女みにょ。～巫女姉妹の災厄な一日～



主人公・戸塚文人のもとにある日、ナゾの宅配便が届けられる。何の気なしに開けてみると、なんとヤマタノオロチの血族と名のる双頭のヘビが現れて文人に取り憑いてしまったのだ!! この事態をなんとかすべく文人が向かったのは遠縁にあたる姉妹のいる村雲神社。そこで万事解決と思いきや、今度は巫女姉妹が大ピンチ!! ヘビのホントの目的は、巫女姉妹にエッチなことをして自分たちの霊力をアップさせることだったのだ!! しかも取り憑かれた文人の股間もタイヘンなことになってしまっていた!!

●ねこうさプリン　●ハ○ヒ
●http://www.geocities.jp/kou_o_alternativs/

同人誌 今日も明日もカレー曜日



人気サークルねこうさプリンによるハ○ヒ&長○本。ただし一部の長○ファンにとってはその内容が衝撃的過ぎるかもしれない。長○がせっせと手作りしたカレーを、キョ○はさもおいしそうに平らげたが、ある日、長○はキョ○がハ○ヒにカレーをご馳走してもらうのを目撃してしまう。疑心暗鬼に駆られた長○は当然のごとくヤンデレへの道を歩み始めて、予想もつかない行動へと導かれていく。



●BLUEWATER ●アドベンチャー
●http://www.mizu-kagami.jp/bluewater/

同人ソフト Despair Witch



瑠那はたとえ一方的に不利であっても、その身の自由を求めて提案された賭けを引き受ける。

魔法界の住人である宇井悟は人間界に修業に来ていた。だが悟はしだいしだいに「魔法など必要ないもの」との考えに取り憑かれていく。それでは困ってしまう使い魔は、悟がひそかに想いを寄せている魔法界の少女・市井瑠那を、悟の考えを改めるのに利用しようと案をめぐらせた。「魔法界の住人同士が人間界で出会うこと、それは魔力の奪い合いを意味する」――この魔法界のルールにしたがえば瑠那のカラダを好きにできるとけしかけられた悟は、まんまと策にハマって、瑠那の体を求めて、瑠那に賭けを仕掛ける。みずからに一方的に有利な賭けを・・。





●雷神会 ●い○ご100%
●http://www5.sun-inet.or.jp/˜haruki/

同人誌 いちごハザード1



東○綾をハードに徹底凌辱!! 好きモノAV女優を演じなければ命がなくなるという恐怖を押し隠しつつ、自主的処女膜喪失や女体神輿快楽地獄に身を投じる東○。絶頂を迎えて全身を痙攣させながら白目をむく、まさに発狂寸前の東○の目には何が映っているのか。



●バニラ堂MAX　●アドベンチャー
●http://vmax2.sakura.ne.jp/vanira/

同人ソフト かすみ実験室



ハ○テを救出するためD○ATECに潜入するか○みとあ○ね。しかしハ○テに関する情報は敵の流したガセネタだった!! まんまと罠にハマって捕らえられた2人はナゾの新薬を打ち込まれてしまう。そしてついには実験用モルモットとなるのだった‥。女性キャラはフルボイス、CGは総数256枚（差分含む）か○みとあ○ねのコスチュームはそれぞれ3パターンから選択可と大ボリュームの出来。





●無限軌道A　●ハ○ヒ
●http://mugenkidou.sakura.ne.jp/index.html

同人誌 ハルH

CG＆FLASH集が好評のサークル・無限軌道が送り出す18禁ハ○ヒ本。もともと彩色の美しいトモセシュンサク作品のなかでも本作は、強い色を各所に配しつつも絵全体のカラーバランスを絶妙に保った、独特のあでやかさが際立つ全ページフルカラーのイラスト本だ。もちろん（?）、凌辱系のシチュエーションも満載!!





たわわな胸の弾力と温もりがそのまま伝わってきそう。トモセシュンサク氏ならではの色みとタッチが映える。左は新作の陵辱アドベンチャー「密室」







●トリニトロンCG ●ムービー
●http://www.tnnitroncg com/main htm

同人ソフト にゅるっとパンニャ

プログラム用PCをしばしば落雷で飛ばしてしまいつつも、5年以上にわたってマニアックな作品を世に送り出してきたトリニトロンCG。そんな同サークルの最新作がこの、USB振動パッドに対応したバーチャルSEX体感ムービー『にゅるっとパンニャ』だ。このほか、同サークルでは、好きな画像を読み込んで自在に精液を付着させることができる『たろたろそ〜す』や、プレイヤーの肉声で催眠術をかけられる『絶対奴隷彼女』シリーズなど、前代未聞のソフトを多数開発中。

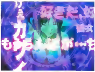
[にゅるっとパンニャ]



[たろたろそ〜す]



[絶対奴隷彼女]



[亜麻色の天使]



[綾里家の一族]



[萌えスロハーフー]



●twinkle snows ●な○は
●http://ts-web.dojin com/black/

同人誌 バーニングアリサ!!!

「バーニングアリサ」シリーズ第3弾となる、なのフェス2最新作。あの新・武勇伝を打ち立てたバーニングアリサにシリーズ最強の敵が現れた!! ──「炎vs水!!」「派手vs地味!!」「外道vs外道!!」と、ロストロギアをめぐってア○サが立ち向かうのは強敵、ク○ノ・ハラオウン。実戦のスペシャリストであるク○ノ・ハラオウンに追い詰められたア○サに、はたして起死回生、一発逆転の勝機はあるのか!?





同人ソフトTOP10

※2007年4月1日～30日までの各店の集計結果です。

コミックとらのあな

1	ひぐらしデイブレイク 改（10120816）	黄昏フロンティア&07th Expansion	アペンドディスク	1,470円
2	からふるエデュケーション（10119973）	Parthenon	アドベンチャー	2,625円
3	ひぐらしデイブレイク original sound track（10120817）	黄昏フロンティア&07th Expansion	音楽CD	1,890円
4	ひぐらしのなく頃に 礼（10112504）	07th Expansion	ビジュアルノベル	1,050円
5	監獄戦艦 ～非道の洗脳改造航海～（10120429）	Anime LiLiTH	アドベンチャー	2,625円
6	Loser Kashiwagi is NOT dead［再販バージョン］（10120251）	電闘製作所	音楽CD	1,575円
7	Despair Witch（10115213）	BLUEWATER	アドベンチャー	1,890円
8	ひぐらしのなく頃に 解 目明し編～祭囃し編（10103346）	07th Expansion	ビジュアルノベル	2,100円
9	Chronicle 2nd（64555）	Sound Horizon	音楽CD	2,730円
10	コー○ギアス －淫欲のテロリストー（10121632）	田辺組	アドベンチャー	1,575円

メッセサンオー

1	ひぐらしデイブレイク 改	黄昏フロンティア&07th Expansion	アペンドディスク	1,470円
2	からふるエデュケーション	Parthenon	アドベンチャー	2,625円
3	ひぐらしのなく頃に 解 目明し編～祭囃し編	07th Expansion	ビジュアルノベル	2,100円
4	おまもりんごさん	hirahira Net	メディアプレーヤーアクセサリ	1,050円
5	監獄戦艦 ～非道の洗脳改造航海～	Anime LiLiTH	アドベンチャー	2,625円
6	ひぐらしのなく頃に 礼	07th Expansion	ビジュアルノベル	1,050円
7	VT RS	Dストップ	CG集	1,050円
8	マジカルホップ	2CCP	アクション	1,575円
9	ひぐらしデイブレイク original sound track	黄昏フロンティア&07th Expansion	音楽CD	1,890円
10	コー○ギアス －淫欲のテロリストー	田辺組	アドベンチャー	1,575円

メロンブックス

1	ひぐらしデイブレイク 改（213001001140）	黄昏フロンティア&07th Expansion	アペンドディスク	1,470円
2	ひぐらしデイブレイク original sound track（213001001141）	黄昏フロンティア&07th Expansion	音楽CD	1,890円
3	翼が堕ちる夜 デーモニックプリンセス（213001001137）	ミルフィーユ	アドベンチャー	2,500円
4	SOUND HOLIC MEETS TOHO ～東方的幽々籠譜劇～（213001001230）	SOUND HOLIC	音楽CD	1,260円
5	ミラクルCG集（213001001125）	幸せ共和国	CG集	630円
6	BattleMoonWars銀 第一、二部（213001000327）	Werk	シミュレーションRPG	1,050円
7	Shangri la storm（213001001212）	趣味工房にんじんわいん	音楽CD	1,365円
8	テストに出るっ！ 日本の歴史年表（213001001138）	DEARS	ドラマCD	2,100円
9	東方萃奏楽（213001001201）	Silver Forest	音楽CD	1,260円
10	東方乙女囃子（213001000141）	イオシス	音楽CD	900円

三月兎

1	おまもりんごさん	hirahira Net	メディアプレーヤーアクセサリ	1,050円
2	SOS弾	まうんと☆ぱんちっ	アクションシューティング	1,050円
3	闇夜ト星ノ冥土館	TINKLE BELL	ノベル	2,205円
4	ひぐらしデイブレイク 改	黄昏フロンティア&07th Expansion	アペンドディスク	1,470円
5	BATTLE FANTASIA W	さいはぁぽっち	ムービー	945円
6	東方永夜抄	上海アリス幻樂団	シューティング	1,470円
7	CHANTELISE	Easy Game Station	3Dアクション	2,100円
8	輪舞曲	TINKLE BELL	FLASHアニメ	2,100円
9	東方文花帖	上海アリス幻樂団	シューティング	1,050円
10	陽射しの中のリアル 完全版	mu soft	ノベル	2,835円

ディーエルサイトコム

1	i love yuu アイラブユゥ（RJ030298）	SLAVE	ムービー	1,995円
2	シオン ～残酷な魔法の天使～（RJ030849）	LiLiTH／Pixy	アドベンチャー	1,890円
3	歌姫ユウナンの憂鬱 2（RJ030717）	SLASH	CG集	1,365円
4	にゅるっとパンニャ（RJ030693）	トリニトロンCG	ムービー	1,690円
5	Hermitage 搾乳奴隷（RJ030791）	Double Soft Cream	アドベンチャー	2,625円
6	触手少女（RJ030715）	ソフトさ～くるクレージュ	ビジュアルノベル	1,890円
7	監獄戦艦 ～非道の洗脳改造航海～（RJ030340）	Anime LiLiTH	アドベンチャー	2,415円
8	乳ちちちちち～ッ！ ～ミルクまみれカフェ～（RJ030934）	わるきゅ～れ	アドベンチャー	1,890円
9	SEXIAL BATTLE D（RJ030360）	クリムゾン	アドベンチャー	1,995円
10	委員長はボッコボコ 完全版!!!!!（RJ024086）	NAITOU2	マンガ	735円

デジケット・コム

1	シオン ～残酷な魔法の天使～（ITM0009950）	LiLiTH／Pixy	アドベンチャー	1,890円
2	SEXIAL BATTLE D（ITM0009453）	クリムゾン	アドベンチャー	1,995円
3	監獄戦艦 ～非道の洗脳改造航海～（ITM0008562）	Anime LiLiTH	アドベンチャー	2,415円
4	ロリータ受胎 ～可愛い妹二人は僕の肉奴隷～（ITM0009759）	パンプキン	アドベンチャー	1,365円
5	乳ちちちちち～ッ！ ～ミルクまみれカフェ～（ITM0009951）	わるきゅ～れ	アドベンチャー	1,890円
6	触手少女（ITM0010005）	ソフトさ～くるクレージュ	ビジュアルノベル	1,890円
7	魔王亭へようこそ・勇者のパーティーバリューパック（ITM0009763）	ののの通信	シミュレーション	2,100円
8	かすみ実験室（ITM0009885）	バニラ堂MAX	アドベンチャー	1,365円
9	Hermitage 搾乳奴隷（ITM0009972）	DoubleSoftCream	アドベンチャー	2,625円
10	発情てんこうせい（ITM0010047）	sol fa soft	アドベンチャー	1,050円

同人誌TOP10

※2007年４月１日～30日までの各店の集計結果です。

★コミックとらのあな

順位	タイトル	サークル	ジャンル	価格
1	Fate/Zero Vol.2 －王たちの狂宴－（10119900）	Nitroplus／TYPE-MOON	Fate	1,300円
2	PEARL JAM（10116809）	BLACK DOG	セラ○ン	630円
3	Fate/Zero Vol.1 －第四次聖杯戦争秘話－（10115000）	Nitroplus／TYPE-MOON	Fate	1,300円
4	空想実験 Vol.7（10120386）	サークル空想実験	フ○イナルファンタジーⅦ	998円
5	スターダスト・イドー～ようこそ破邪の洞窟へ～第５章（10121525）	サイクロン	ド○クエ ダイの大冒険	630円
6	初恋クレイジー（10119859）	ロケット燃料★21	東方シリーズ	1,050円
7	スティングレー・サーティ（10121526）	サイクロン	聖○聖戦	683円
8	ものくろぎあす。（10120878）	HAPPY WATER	コー○ギアス	420円
9	NNR［New's Network Remix］vol.2（10119881）	New's Network	オリジナル	950円
10	NNR［New's Network Remix］vol.1.1（10119880）	New's Network	オリジナル	900円

★メッセサンオー

順位	タイトル	サークル	ジャンル	価格
1	空想実験 Vol.7	サークル空想実験	フ○イナルファンタジーⅦ	997円
2	スティングレー・サーティ	サイクロン	聖○聖戦	682円
3	今日も明日もカレー曜日	ねこうさプリン	ハ○ヒ	525円
4	PEARL JAM	BLACK DOG	セラ○ン	630円
5	スターダスト・イドー～ようこそ破邪の洞窟へ～第５章	サイクロン	ド○クエ ダイの大冒険	630円
6	我が名はエロ～コードエロスⅢ～	スタジオKIMIGABUCHI	コー○ギアス	735円
7	綾波・黒	スタジオ・ワラビー	エ○ァ	588円
8	綾波・白	スタジオ・ワラビー	エ○ァ	588円
9	ハルH	無限軌道A	ハ○ヒ	882円
10	未亡人下宿 復刻版	STUDIO写裸苦	め○んー刻	735円

★メロンブックス

順位	タイトル	サークル	ジャンル	価格
1	ドキドキONリリカル（212001006364）	GRAND 飲み会クラブ ぽんしゅうず？ 飯島？	な○は	630円
2	にょろーん☆ちゅるやさん２（212001005464）	うつらうららか	ハ○ヒ	630円
3	草壁さんとショタ明くん（212001006148）	松本ドリル研究所	T○Heart2	420円
4	エキスパートになろうよ！1.5（212001006617）	有葉と愉快な仲間たち	オリジナル	368円
5	なのテクノ（212001006425）	りみっとぶれいく／TACO	な○は	830円
6	ハーニングアリサ!!!（212001006072）	twinkle snows	な○は	525円
7	空想実験 Vol.7（212001005888）	サークル空想実験	フ○イナルファンタジーⅦ	998円
8	万有犬力の法則 るいZoo（212001006661）	DREAMS	ゼ○の使い魔	1,500円
9	執事の多忙な日々～夜のお仕事編～（212001006112）	RED RIBBON REVENGER	ハ○テのごとく！	998円
10	にょろーん☆ちゅるやさん（212001001368）	うつらうららか	ハ○ヒ	630円

★てくの屋

順位	タイトル	サークル	ジャンル	価格
1	SEXIAL BATTLE D	クリムゾン	ド○クエ	1,260円
2	陵辱MEER2	〆切り３分前	ガ○ダム	630円
3	To LOVEりゅ Vol.2	腿リオ	T○LOVEる	1,050円
4	感触 －TOUCH－ vol.2	STUDIO写裸苦	み○き	735円
5	Stairway 6 Edition総集編	GOLD RUSH	ガ○ダム	1,785円
6	いちごハザード１	雷神会	い○ご100%	735円
7	空想実験 Vol.7	サークル空想実験	フ○イナルファンタジーⅦ	998円
8	ドキドキシャドウ	スタジオ・ワラビー	シ○ドウレディ	693円
9	みるくはんたーず総集編１～４＋α	黒雪	プ○キュア	1,890円
10	CASINO TARGET	アキヤマ興業	スーパーブ○ックジャック／リ○パラ	1,050円

●スタジオKIMIGABUCHI　●コード ギ○ス
●http://www.kimigabuchi.com/

同人誌 我が名はエロ ～コードエロスⅢ～

「コードエロス」シリーズ第３弾。"ギアス"を改良することによって新たに生み出された力"エロス"は、ル○ーシュに「エロの騎士団」を結成させた。"エロス"は、エロい命令にしか有効でないものの、肉体そのものを変化させるほどの強制力と、伝染するという特性を持つ。カ○ンとシ○ーリーを騎士団に入団させ、ユー○ェミアを犯させるル○ーシュ。そうして女性にしか命令できない"エロス"の力によってブリタニアを倒すべく、今日も策謀をめぐらせるのだが…。





同人ソフト＆同人誌 TOP10 各協力店情報

コミックとらのあな
コミケ72カタログの予約を現在受付中!! とらのあな特典はモエるイラスト入りの扇子です。冊子版のほうは厚田たけひと先生の、CD-ROM版のほうは萌木原ふみたけ先生の描き下ろしイラストが入っています。ぜひご予約ください!!

■秋葉原1号店 〒101-0021 東京都千代田区外神田4-3-1
■TEL 03-5294-0123
■URL http://www.toranoana.co.jp/

メッセサンオー 同人販売部
7月より販売開始の夏コミカタログ。その特典をついに発表!! 冊子版には特製ブックカバー＋ポスター、イラストは兎塚エイジ先生。CD-ROM版には豪華作家陣による特製しおりを3点セットでプレゼント。詳細はWebにてチェック!!

■本社 〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-8
■同人ソフト館TEL 03-3255-3551 ■2号館TEL 03-3255-4038
■3号館TEL 03-3255-3064 ■URL http://www.doujinshop.com/

メロンブックス（高崎店）
イベント新刊同人誌が続々入荷中!! またコミケ72カタログ特典情報、新作ポイントグッズ情報なども近日大々公開予定なのでぜひともお見逃しなく!! 定番の交換ポイントテレカは水兵きき先生、通販ポストカードはSw先生です!!

■〒370-0849 群馬県高崎市八島町14-18 青井ビル1F
■TEL 027-320-8615 ■FAX 027-320-8615
■URL http://www.melonbooks.co.jp/

コミックガレージてくの屋
平日15時までに頂いたご注文は即日出荷!! ていねいな梱包とスピード出荷のてくの屋です。春に大好評だった福袋企画は新たな商品をたっぷり引っさげて7月いっぱいまで開催中!! どんなモノが入っているかはサイトでチェック!!

■〒170-0013 東京都豊島区東池袋1-31-13 ライオンズマンション東池袋第二 3階
■TEL 03-5979-6570 ■FAX 03-3982-2087
■URL http://www.technoya.com/

ディーエルサイトコム
ご要望いただいておりました【作品レビューシステム】がついに導入!!（されている予定です；） アクセスしていただくとその全貌が明らかに!? お客様＝ユーザーのナマの声をお楽しみください＆あなたの声も聞かせてくださいね♪

■〒101-0035 東京都千代田区神田紺屋町15番地 神田TKMビル3階
■TEL 0120-434-634 ■FAX 03-3258-5020
■URL http://www.dlsite.com/

三月兎
メディアプレーヤーで音楽再生している方にオススメの作品がランキング第1位を獲得。このアクセサリで 憂鬱になりがちな梅雨時のモヤモヤした気持ちを和やかに!! 爽快感を求める方には新作アクションゲームも入荷しております!!

■〒101-0021 東京都千代田区外神田3-2-9
■TEL 03-3252-5522
■URL http://www.march-rabbit.jp/



話題の商品が続々入荷!!
話題となっているGameSwitchをはじめ、各種マシコンや格安メモリーカードなどの情報も満載!! なおサーバの引っ越しとドメインの変更も完了!! さっそくアクセスだ!!

デジケット・コム（DiGiket.com）
夏に向けてイベントが盛りだくさん。それに合わせてもちろんDiGiket.comでも新作を続々と入荷中です。すべてのイベントに足を運べない方はぜひ、DiGiket.comで新作をチェックしよう!! 人気作もレアモノも取りそろえております。

■〒221-0835 神奈川県横浜市神奈川区鶴屋町3-28-2 岩佐ビル4階
■TEL 045-412-1815 ■FAX 045-412-1818
■URL http://www.digiket.com/

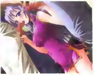
●ミルフィーユ ●アドベンチャー
●http://www.mille-feuille.jp/

PCソフト 魔が堕ちる夜 デーモニックプリンセス



二次元ドリームノベルズの人気作が、小説、コミック、フィギュア、OVAに続いていよいよPCゲームとなって登場!! ゴスロリドレスに身を包んだ魔界のプリンセス、シェリスは、その臣下を皆殺しにした魔神ギルハを追って人間界へと赴く。しかしいざ決戦となるも返り討ちに遭って囚われの身となってしまう。触手に身体中を這い回られ、浣腸プレイ、アナル調教、ペニスを生やして女退魔師と交わらされてと、陵辱の限りを尽くされるのであった。さらにシェリスは恥ずかしいゴスロリ衣装に着替えさせられ、見下していたはずの人間たちへの肉奉仕を強要されてしまう。







同人イベントスケジュール

コミックライブ開催予定　問い合わせ：チケットゆう（TEL：03-5928-0011）

日時	イベント名	開催地	ジャンル	スペース数	交通手段
6月17日	大江戸フレンドパーク6	PIO（大田区産業プラザ）	鎧〇オンリー同人誌即売会	200	京浜急行京急蒲田駅より徒歩2分
6月17日	鎧ばなし	PIO（大田区産業プラザ）	鎧〇士中心和風作品オンリー同人誌即売会	200	京浜急行京急蒲田駅より徒歩2分
6月17日	おでかけライブin宇都宮116	マロニエプラザ	オールジャンル同人誌即売会	700	JR宇都宮駅より徒歩15分
6月17日	仙台コミケ157	夢メッセみやぎ	オールジャンル同人誌即売会	1000	JR仙台駅よりバス30分
6月17日	おでかけライブin沖縄82	那覇市民会館	オールジャンル同人誌即売会	170	バス与儀十字路駅下車すぐ
6月24日	おでかけライブin青森 6月スペシャル2007	青森産業会館	オールジャンル同人誌即売会	350	JR青森駅よりバス20分
6月24日	おでかけライブin山形76	山形ビッグウィング	オールジャンル同人誌即売会	250	JR山形駅よりバス17分
6月24日	おでかけライブin高崎106	高崎地域医療センター	オールジャンル同人誌即売会	110	JR高崎駅より徒歩10分
6月24日	コミックライブin名古屋 6月スペシャル2007	名古屋市国際展示場	オールジャンル同人誌即売会	2000	あおなみ線ナゴヤメッセなごや駅下車すぐ
7月1日	おでかけライブin四国114	サンメッセ香川	オールジャンル同人誌即売会	300	JR高松駅よりバス30分
7月15日	おでかけライブin札幌つどーむ35	つどーむ	オールジャンル同人誌即売会	2000	地下鉄東豊線栄町駅より徒歩8分
7月15日	函館コミックライブ134	ツインメッセ静岡	オールジャンル同人誌即売会	400	JR静岡駅よりバス10分
7月15/16日	おでかけライブin富山79 2DAYS	富山いきいきKAN	オールジャンル同人誌即売会	240	JR富山駅より徒歩1分

フィギュア道

第25回

梅雨の晴れ間はくっきりとした青空が広がって、その中央を、ひるがえったスカートのような白い雲が吹き抜けていきます。





コミックガム フィギュアコレクション
関羽雲長　（白ゴスロリVer）

テレビアニメ新シリーズも大好評放映中の「一騎当千」。おなじみになった塩崎先生描き下ろし＆監修のフィギュア企画もついに3体揃い踏みとなりました。もちろんラストを飾るのは　関羽雲長。白のゴスロリ衣装に身を包み、手にはいつも携えている青龍刀「冷艶鋸（れいえんきょ）」。しゃがんだ構えによりひるがえったスカートから覗く脚線美は必見です。3体並べば魅力も3倍!!! 確実にコレクションしてお楽しみください!!

- ●発売日：2007年7月予定
- ●価格：5,000円（税込み）
- ●全高：240mm（武器部除く）
- ●原型製作：内嶋靖浩
- ●発売元：ワニブックス



お問い合わせ：グッドスマイルカンパニーお客様係（047-306-3000）

できる!!
STAND-Mx
改造わーるど
KAIZOU WORLD

自己責任のもと
18禁美少女ケー
に励

text by たにしげ

【今月のお題】
桃華月憚



- 発売：ROOT
- 発売日：2007年5月25日
- 価格：通常版9,240円（税込み）
- 原画：CARNELIAN＆天宮ぽらん
- 年齢制限：18歳以上

ゲーム改造のための「STAND-Mx」と「SFXB」

「STAND-Mx」はメモリエディタを軸とするゲーム改造ツール（対応OS：WindowsXP／2000／Me／98）。ゲームプログラムのメモリを自分の目でのぞきながら編集することによって、自在にデータを改変することができる「SFXB」とともに、最新版のダウンロードおよびユーザーライセンスの購入は、NON-STANDARDのHP（http://non-standard.com/）から。

今月は『桃華月憚』（ROOT）を改造してみました。前作（？）「顔のない月」とは異なり、ワンプレイ時間がかなり長いうえ作業が多いため脱落者続出のもようです。サクサク改造してしまいましょう。

体力やアイテムなどの増加

DP（体力）やアイテム数はけっこう簡単に管理されていました。DPは変動するごとに4バイト長で数値を絞り込みサーチすればすぐ見つかります。ただしテンポラリーデータを格納しているアドレスがたくさんあるので、本物のデータを格納しているアドレスを見つけるまでに少し手間がかかるかもしれません。筆者の環境では「51EF03Ch」にあったので「9999」に書き替えてみました〈写真1〉。一度寝ると元に戻ってしまうので再度書き替える必要があります（そうならないように挑戦してみるのもいいでしょう）。

経験値っぽいもの（説明書に記載がないのでよくわかりませんが）もDPのアドレスの8バイト先に格納されているので、こちらも「9999」くらいに書き替えておくとザコが出現しなくなって快適です。数値は寝ても覚めても戻されません。

アイテム数は2バイト長で管理されています。雑誌を購入して数を増やしながら現在の数量を絞り込みサーチするといいでしょう。正確には「数量2バイト＋状態フラグ2バイト」の4バイトで管理されています。状態フラグは「00 00」以外のとき、そのアイテムを一度取ったことがある判定になって、数量が0でもアイテムリストに所持数0個として表示されます。

アドレスが見つかったさいにはメモリエディタ上で領域を選択し、[CTRL] ＋ [W] を押して

```
/write 0900????? 
```

と実行することによって「????」の部分がスキップされるので、いっぺんに書き替えることが可能です〈写真2〉。ただしアイテムを多種類持ちすぎると会話モードで一部しか渡せなくなるので気をつけておきましょう。

体力、アイテム数ともにアドレスが変動しやすいうえバージョンアップパッチも頻繁に配布されるので、今回は改造コード化は見送ります。

1


2


3










ＣＧと回想モードの全開化

ＣＧと回想モードのフラグはシンプルに４バイト長で、見たものは「01 00 00 0D」、まだのものは「D0 00 00 00」で記録されています。したかって戯演（回想モード）の画面が〈写真３〉のようになっている場合は「L1,0,1,1,0,1,0 0」でサーチすればすぐ見つけることができます（筆者の環境ではアドレス2B72D30hに見つかった）。戯画（ＣＧモード）のフラグは画面どおりに配列していないので、戯演モードでのサーチをオススメします。

そして、このすぐ上には戯画のフラグも記録されています。ここのあたりをすべてL1（01 00 0D 00）に書き替えたところ、〈写真４、５〉のように戯画・戯演モードともに全開にできました。

しかしこのアトレスも起動のたびに変動しやすいので、プログラム側を書き替えて絶対的にすべて見えるようにしてみましょう。まず、さきほど見つけた戯画フラグの先頭アドレス「2B72D30h」にブレイクポイントを仕掛けます。読み込みと書き込み（rd &wr）両方に反応できるように仕掛けましょう（[SHIFT] キーを押しながら設定することで可能）。

仕掛けたら、ゲームに戻って戯画モードを開き直します。すると〈写真６〉のアトレスで命令が停止。このあたりの命令文を読んでみると、EDXにつねに「１」が入るように命令を書き替えればいいようなので、〈写真７〉のように書き替えてみました（「48254Bh」に収まらないので不要そうな１つ前の「482548h」の命令ごと書き替えてバイト数を稼いだ）。

するとアドレス「2B72O30h」付近をすべて「0D 00 00 0D」にしてもかならず戯画モードが全開になるようになり、また確実な改造コードにすることができました。なおこのコードは初回版DVDインストール後のEXEファイルによるものです。本稿執筆時の最新版パッチ（アップテートファイル3）ではアドレスが変わっていたので、両方のコードを載せておきましょう〈リスト１〉。

一度手動でフラグ領域を書き替えてしまえはパッチ後でも適用されると思いますが、腕試しにプログラム書き替えに挑戦してみてはいかがでしょうか？

〈リスト１〉 ＣＧと回想モードの全開化

```
【初回版DVDインストール直後用】

#STAND Mx_CODE_TEXT
#PROCESS= MOMO
#VERSION= 1 0.0 0

遊戯（ＣＧ＆回想モード）全開
  482548=8B-BA0100000090

#END_CODE_TEXT


【アップテートファイル3適用後用】

#STAND-Mx_CODE_TEXT
#PROCESS= MOMO
#VERSION= 1 0 0 0

遊戯（ＣＧ＆回想モード）全開
  482AF8=8B BA0100000090

#END_CODE_TEXT
```



知ったところで まるで役に立たない

おたNEWS

Jul.2007



イラスト 桐満しげゆき

MOE

感染おねだりだだだだだー！

「らき☆すた」こなたがＰＣを破壊！

「らき☆すた」といえばオタ知識必須な小ネタ満載で、オタの自尊心を目一杯くすぐってくれるのがウレシイアニメ。そんな同作品のキャラクターを使ったウィルス、通称「原田ウィルス」の亜種が発見された。このウィルスは『Winny』などで「らき☆すた動画」といった名前で出回っており、知らずに実行してしまうとキャラクターのアニメ画像と同時に「ちょっとそこのヲタ野郎っ！」や「あなたは、もしかして包茎ですか？」などと罵られ、「C:¥Program Files」内にある「.exe」ファイルがBMPのアニメ画像に書き換えられてしまうという。トレンドマイクロでは「WORM_HARADONG.AL」、シマンテックでは「Trojan.Haradong.C」と呼称されており、かつての「涼宮ハルヒ」や「kanon」の絵を使ったウィルス同様、P2Pを使っているようなフトドキモノに天誅を喰らわせるような性質になっている。とはいえオタにとっては、大好物の"こなた"や"かがみ"に自分のＰＣをかき回されるのは「まさに本望」と言えるはず。もってけ！ 俺の「.exe」ファイル！ とばかりに、例のオープニングソングを鼻歌で歌いながらＰＣを復旧するくらいの余裕を見せ付けてやりたいところだ。



トレントマイクロのWebサイトでは、感染したさいに表示される画像を掲載している（http://www.trendmicro.co.jp/vinfo/virusencyclo/default5.asp?VName=WORM%5FHARADONG%2EAL）



右の写真は昨年７月に発見された「涼宮ハルヒ」版原田ウィルス。

NAVA

中国はホントにペンキ好きだな！

今度はシマウマのパチモノ登場

我々が録り溜めたアニメを消化したり積みゲーを崩したりしていたゴールデンウィークのさなか、中国ではまたしてもおもしろイベントが開かれていた。ある動物園でシマウマの騎乗イベントが催されたのだが、このシマウマが「白馬に塗料で縞を描いたんでしょ？」という明らかなニセモノ。偽シマウマに子どもたちは大ハシャギだったとはいえ、気になった人が園の係員に「これって二セモノ？」と訊ねたところ、「このシマウマはアフリカから来た。アフリカから来たのがシマウマじゃなければ、なんだっていうんだ」と逆ギレ気味の答えを返されたそうな。過去にはハゲ山に緑のペンキをぶちまけて「緑化しました」と言い張ってくれた中国。三国志オタ的には、真っ赤に塗った馬を用意して「赤兎馬です。これで貴方も関羽雲長！」とかぶちあげてくれることを期待したい。



仕事の粗い、大雑把過ぎる縞模様（http://headlines.yahoo.co.jp/hl?a=20070510-00000010-rcdc-cn.view-000）。職人、もう少し頑張れ

聖書の登場人物たちがガチバトル！

神々の戦い、その名も「バイブル・ファイト」

聖書といえば世界最初のライトノベルなどと言われているが、クリスチャンにとっては真の意味で「聖書」である。そんな背景もあって、アニメやゲームのネタにするさいはかなりデリケートに扱う必要があるはずなのだが、「そんなん知るか」と言わんばかりに聖書の登場人物が殴り合いをする格闘ゲームがFLASHで登場した。使えるキャラクターはキリストやサタン、モーゼやノアといった聖書でおなじみの面々で、各キャラクターの必殺技も、ノアなら動物の大群を呼び寄せたり、イヴなら林檎を投げつけたりとキャラクターにちなんだものになっていたりと、それぞれの技を見るだけでもけっこうおもしろい。敬虔なクリスチャンが見たら卒倒しそうな内容だが、TYPE-MOON あたりが「Fate」のノリでキッチリ作ればヒットしそうな気も。ビジネスチャンスか!?



対ノア戦で、方舟から飛び出した動物たちのアタックを喰らうキリスト（http://www.adultswim.com/games/biblefight/）

アイドルは大きなお兄さんのおもちゃなの!?

『アイマス』風オナホで昇天せよ



『THE iDOLM@STER』といえば、ゲームの枠に留まらず、アイドルの楽曲、グッズ、ドラマCDなど、マルチメディア展開を進めていることで有名だ。そんな節操のないマルチ（パンサー）ぶりが昂じたのか、ついにエロティックなグッズまでもが登場!?　ん～、いわゆるひとつの、オナホールというヤツですかね？　パッケージには同ゲームのキャラである、高槻やよい、双海亜美＆真美っぽい雰囲気のイラストが描かれており、下には大きく「12」の文字。この数字の意味はみんなの守備範囲広めの厄介な想像力にお任せするとして、このパチモンをゲットだぜー！　した人には、使用感についてのレポをポジティブにお願いしたいところである。いやあ、これじゃあ「765プロダクション」ならぬ「072プロダクション」ですよ。ビバ、アイドルマスター！（ヘーション）



紹介しているのは海外のオタクサイト、その名も「kotaku」（http://kotaku.com/gaming/sex/the-idolmster+inspired-sex-toys-254724.php）

おたNEWS 取って出し

ひとまず終点…日本一長い駅の名前論争

安達祐美の旦那も思わず「なが～い」と絶叫（姑のヌードを見て卒倒）しそうな駅名としてお馴染み、一畑電鉄の「ルイス・C．ティファニー庭園美術館前駅」が、美術館の撤退に伴い駅名を変更するという。「C」が「シー」で2文字扱いなのはおかしくねえ？　との指摘もあったようだが、「日本一長い駅名」としてミハエル・シューマッハのごとく頂点に君臨してきた絶対王者の引退劇により、万年2位の南阿蘇鉄道「南阿蘇水の生まれる里白水高原駅」がトップに浮上することになった。と言っても無人駅ということもあり集客が期待できるわけでもなく、昨今の「鉄道ブーム」に乗っかって盛り上がりまくり！　とはいかないようだ。

廃人がネトゲ運営元を相手に訴訟

ネットゲームは本当に恐ろしい。定額制ならまだしも、「アイテム課金制」は本当にヤバイ。たとえば「女神転生IMAGINE」内にある、レアアイテムが入手できるくじ引きにハマってしまった男性の話。リアルマネーで1回100円のくじ引きを3万円ぶん引いたもののまったく出なかった彼は、ヤケクソ気味でさらにくじを引き続けた。だが、最終的に10万円ぶん（！）、くじを1000回引いても目的のアイテムが出ないとあっては、いよいよ彼も大憤慨。「さすがにおかしいんじゃねえの？」ということで、ネトゲ運営元を相手取り小額訴訟を起こすにいたったという。この事件、これがきっかけでネットゲームの世界が法整備される可能性もあると注目を集めてはいるが、「実体のないデータに10万円も使うなよ…」というのが大半の目だったり……。

空と海と大地と食い逃げした花嫁たち

芸術の都ウィーンで、ドリフのコントを思わせるようなバカ事件が発生した。その日、結婚式が行なわれていたレストランでは、新郎新婦に招待客を合わせた約30人が集まっておおいに盛り上がっていた。だが、会食が終わりを迎えたころに事件が発生。なんと料理や挙式の代金を支払わずに全員がレストランから逃走したというのだ。30人もの人数がいっせいに会場からいなくなる食い逃げ……まさに大スペクタクル。ちなみに捕まった新郎新婦を警察が詰問したところ、「料理や雰囲気が好みじゃなかったんだよねん」と主張したとか。店側が言うには「肉料理はしっかり食べていた」とのことだが、全員が逃げ出すほどだし……やっぱりアレが出たんじゃないかしら？

読者と編の Talk 2 Talk

●いつでもどこでもマイペースなゲーム好き編集者。

●人の顔色を窺いながらコメントをするのが得意な編集者。

毎度おなじみ、読者と編が会話する「Talk 2 Talk」。
今月も大量の投稿に感謝感激です。
では、いつもどおりイラストからどうぞ～。

イラギャラスポット

● 今月のテーマは「対決」です。
● 次回のテーマは「絶叫」でよろしく!

次回のテーマ 絶叫

今月のテーマ 対決



埼玉県／物自体
●対決といえば「天下一武闘会」ですね。
●われわれも参加しているようだけど。
●2人とも痛いのは嫌いだから見てるだけでしょう。



静岡県／ガガンボ
●この戦いのためにPS3は本体の値段を高く設定していたのか!
●この戦争に勝つとどうなるの?
●優越感に浸ることができます。



福岡県／マクロン
●WiFi対応でリメイクしてほしいね。
●リメイク版は野村哲也画伯によるキャラデザ希望!
●戦いのあとには「世界一ピュアなキス」!



北海道／デジネ
2人は永遠のライバルですね。
いつもいつも姫をさらわれてるんじゃねぇ！　って気もするけどな。



静岡県／[illegible]
負けたほうはブログに恥ずかしい写真アップ。
そりゃ本気になるね。



兵庫県／D-zone
2人は生まれたときから目と目が赤いゴムで。
糸じゃないのかよっ！



福島県／ko6 μ os
巨乳でブルマな左の子が勝ちますね。
あんたの好みだろ！



熊本県／ぐ
ふっちゃけ、女の子とどんけつゲームをしてみたいと思いませんか？
手加減してずっと押しつ押されつ・。

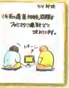
兵庫県／URA
♂のミミロップもいるんですけどね。
そんなのは個体値を調べる前にタマゴから孵化した瞬間に逃がすよ。



茨城県／夢幻桜花GL
「DOA」以外のキャラでもどんけつゲームしたいですよね。
個人的には「夜勤病棟」を希望！



埼玉県／LL
チーム決めがすごく重要です。
初代ならレールウェイズが最強？



山形県／細木ボンバイエ
勉強はナカジマのほうができそう。
カツオはゆとり世代ですからね。
ナカジマも同じ年だろ！



広島県／東尾
なんだかんだ言っても2人とも素人ですからね。本当の最強はアイドルの
リアル過ぎる話はやめろよっ！



大阪府／[illegible]
「愛をとりもどせ」が好きかな。
こっちなら安く聴けるね。

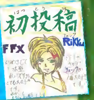


初投稿!!

[illegible]県／[illegible]
人間には興味のない新人さん[illegible]
そんな意味は込めてないだろ[illegible]



[illegible]県／[illegible]ジャッキー
もカルベ[illegible]を[illegible]しました[illegible]
いまここでしゃべってみろ！





●強力タッグだね
2人の気合いが伝わってきます。

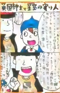
今月の合作！



「デスノート」
いちずんで



フリーイラスト



●パフパフ楽しみですね
「ドラクエ」じゃない！





東京都／にわとりこ
●P…の発売が楽しみな作
プレイするかもしれない



東京都／エローチ
●腰のくびれ具合がいいですね。



広島県／
●シリーズ
●この
美からは
相…は



宮城県／レアッ嬢大好き人間
●初CG
●ネ…も最初は



静岡県／
●リコが出る
リコだ



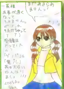
京都府／赤ヘル
●今度使います。
●そういえば、
に…



●ネズミ男萌え～
●それは

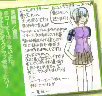


●ゼオライマーです。
●やっと



長野県／
●全部載せたいけど
●1冊イラ

メールギャラリー



●コーヒーはうまいよね
15周年記念

トーキングスポット

文章で投稿された作品をメインに、㊢と㊥がコメントをするコーナーだよ！

どうも～、『ペルソナ3フェス』にも飽きてきたので、2年ぶりに『アバタールチューナー』を始めたです。
「アバタールチューナー2」では物理スキルをまったく覚えさせなかったため途中で詰んでしまい、コントローラを投げつけた思い出を持つです。では、今月も元気よく始めましょう！
ヘイ、ブラザー！

今月のスタート
改めて自己紹介



大阪府／緑山先生
今回は越中詩郎のネタが集まらなかったので、急遽いつものような構成にすることにしました。
「越中祭り」は次号以降に持ち越しということで。
本当にそんなネタばっかり来たらどうしよう？
もちろん、受けて立つに決まってるって！　やってやるって!!

今月の新ポケモン
遺伝わざはばくれつパンチ



山形県／緑木ポンハイエ
スタープラチナは格闘タイプのポケモン。レベル52で覚える「オラオララッシュ」は格闘タイプの物理わざで威力は150です。
ほかには何を覚えるの？
「ばくれつパンチ」と「あなをほる」かな。
ゲンガーに完封されそう。

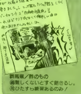
このところコンシューマソフトでのセガの不調が目立っているような気がします。最近では『龍が如く2』はけっこう売れましたが、開発費を考えればそれほど大きな利益が出ているとは考えにくいところ。売り上げの主流が以前のようにアーケードに戻ったという気もしますが、長年親しんできた1ゲーマーとしては寂しい限りです。

（新潟県／げーむくん・M）

『龍が如く2』ってどのくらい売れたの？
50万本以上は売れたと思いますよ。
それだけ売れたら利益が出てないってことはないでしょ。
かなり儲かったでしょうね。ちなみにセガサミーの07年3月期のコンシューマ事業の営業利益は17億円くらいです。パチスロの利益が700億円以上なので、それと比べると微々たるものですが。
アーケードはどうなの？
アミューズメント機器は116億円の営業利益ですが、アミューズメント施設は前年比98.9%減の1億円で救いようがないですね。

ゲーマーの視点から見たゲームに関するコメントを大募集！

ゲーマーズ・レポート GAMER'S REPORT



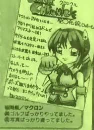
群馬県／昨のもの
難しくないとすぐ飽きるし。
ひたすら練習あるのみ！



埼玉県／LL
ヤンガスはレティスに乗っても痩せませんでしたが。
ドラゴンじゃないと。



神奈川県／にわとりご飯&O軍
DS版のWi-Fiで10連敗！
かかってこいや！



福岡県／マクロン
ゴルフばっかりやってました。
写真ばっかり撮ってました。



神奈川県／Sin
さんが買ったシャンバンゴールトって評判悪いね。
いいんです。他人の評判なんて気にしてたら無難なものしか買えないじゃないですかっ／



熊本県／G・ポポ
われわれ２人もどちらかというとうっかり侍ですよね。
はっ？　バカじゃないの、てかバカじゃないの。
二度も言うなっ。



静岡県／どらゴン
今年の秋には続編のアニメが放送されるらしいね。
放送に備えてプラズマテレビ購入資金を貯めています。
あと50万円／



秋田県／水無月運
全然ダメ人間じゃありませんよ。引く人が多いってだけで。
引くような奴とは付き合うな／
その考えかたはますますダメ人間に向かいそうですけどね。

もはやゲーム会社じゃなくて、すっかりパチスロ会社って感じだな。
そんな寂しいこと言わずに、もっとセガのゲームを買いましょうよ／
『宮里ゴルフ』と『PSU』を自信を持って人に薦められるかな。
……。とにかく、セガがんばれ／

僕はまだPS2しか持っていません。次世代ハードを１つも持っていないので、どのハードを買ったらいいか悩んでいます。さん、何かアドバイスをしてください。さんの答え次第で僕のゲームライフに劇的な変化があるかもしれません。さあ、教えてください//　　（福岡県／うまい太）

これは『ポケモンバトルレボリューション』と『Sammy's Collection 北斗の拳 Wii』が出ているWiiしかないでしょう。これでうまい太さんのゲームライフも安泰です。
さん的にはそうかもしれないけど、それはあまりにも偏った意見じゃない？　『北斗の拳』だったらPS2でも遊べるし。そもそもうまい太さんは中学生なんだから、パチスロソフトを薦めてもしょうがないだろ／
中学生だったらPS４ですね。
ハァ、ナニ言っちゃってンの？
数年後に自分でお金を稼ぐようになってから買えってことですよ。それまではPS2の『ロマンシング サ・ガ ミンストレルソング』を100周したり、『街ing

もうすぐ夏だ！水着の季節だ！　水着コレクション



福岡県／マクロン
今年こそは海に行きたい・・。



福島県／KOI
髪の毛は帽子の中に入れないと意味ないでしょ。
そこまで細かいところは気にするなよ。



千葉県／丸鳥
プールでは帽子をかぶらないと不潔でしょ。
いつまでもうるせえよっ／

メーカー』で延々と街を作っていればいいんです。もっとも、うまい太さんが働くようになるまで、SCEがゲーム事業を続けているかは全然保証できませんけどね。

さんとさん、こんにちは。自分が利用している駅には「スポンジ・ボブ」のぬいぐるみがたくさん置いてあり、非常に不気味です。どうしてあんなのが女子に受けているのでしょうか？アニメも脳ミソがいかれているとしか思えない内容なのに、アメリカ人があれで笑っているのが不思議でなりません。私はあのアニメを見たその夜、悪夢を見ました。　　（熊本県／坪井ドブ太）

本当にこれ人気あるんですか？　少なくとも私のまわりには関連グッズを持っている人なんて１人もいませんよ。

まあ、さんのまわりにはいないだろうね。若い女の子の知り合いが皆無なんだから。

ハァ、ナニ勝ち誇っちゃってンの？　さんだってもう何年にもわたって女の子の知り合いなんていないでしょ。

その話はやめておこう。お互いに寂しくなるだけだから。

というわけで、あんなアニメを見て喜んでいるような連中のことなんて理解する必要ナシ！　もし、喜んでいる人を見かけたら、「欧米かっ！」って頭でもひっぱたいてあげればいいんですよ。

メチャクチャな結論だな。



埼玉県／PTTP/CHY-SAN
似てなくてもかわいければ許されるんじゃないですかねえ。
かわいいは、正義！



東京都／猫又瑞火
ほほう、これが噂のツンデレニーソ美少女ですか。
どこのおっさんだよ。



大阪府／龍龍
押尾学先生の意見を真っ向から否定してますね。
ファッキンライト！



兵庫県／ユキ・ヨルム
やっぱり同人誌は原作を知っていないと楽しめませんよ。
まあ、そうだろうね。

P.M.P.P

プロジェクト・メロン・パイ・パイ
ボイン大好きはみんな集まれー！



福島県／マクロン
この先生じゃ集中できない。
違う部分に集中するよな。


宮城県／レアッ娘大好き人間
これはどんな状況なんだ？
自由に妄想してください。



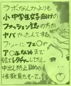
北海道／デジネ
結婚と言えば全裸ですよね。
意味わかんねえよ！



神奈川県／Sin
女子高の近くに引っ越したい。
体育の時間割をチェック！



北海道／0
㊣鬼太郎もどんどん怖くなくなっていますよね。
㊣初代鬼太郎は本当に怖かった。
㊣いくらなんでも、そんな昔に生まれてないでしょっ／



静岡県／憲法21条
㊣たしかに中出しよりはア○ルなめのほうがマシだろうけど。
㊣辻ちゃんも読んでおけば、あんなことにはならなかったのに。
㊣それはどうかな？



京都府／にわとりこ舎
㊣工画堂といえば8ビットPC時代の「覇邪の封印」ですね。
㊣いまだにPCの一般ゲームを作り続けているのがすごいな。
㊣創業は大正時代ですから。



福島県／KOI
㊣演出が「リオパラ」で、スペックがミリオンゴッドみたいな台が出ないですかね。
㊣ミリオンゴッド全盛期以上に借金する人が増えるな。

アメリカの雑誌タイムで「世界で最も影響力のある百人」にWii開発責任者の宮本茂専務が選ばれました。なんでもお年寄りなど、これまでゲームをしたことのない人もゲームの世界に引き入れたことが高く評価されたとか。ついにゲーム開発者が選ばれるような時代になったんですねー。

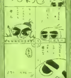
（三重県／ジョンのれん）

㊣じつは04年には「世界のKUTARAKI」も選ばれているんです。やっと任天堂がソニーに追い付いたということでしょうね。
㊣「世界のKUTARAKI」は06年にアメリカの別のビジネス雑誌で「重要でない10人」にも選ばれているんだけどな。
㊣失礼な話ですよね。たんなるビジネス雑誌のくせに何様のつもりなんでしょうか。クタラキ部には「お前のほうが重要じゃねえよ／」って、編集部に嫌がらせの電話のひとつも入れておいたほうがよかったんじゃないですか。
㊣なんで企業のトップがみずからそんな小さなことをしなきゃならねえんだよっ／　いまはトップじゃないけどな。
㊣じゃあ、ソニーが誇る自作自演集団にやらせましょう。GKもネットから電話に進出です。相手はアメリカ人なので「You are less important／」って英語で言う必要がありますけどね。
㊣あのさあ、文句つける前にDSの「えいご漬け」で勉強したほうがいいんじゃない？

花のGL劇場 笑いあり涙ありのGL劇場だよ！



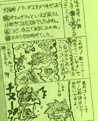
熊本県／G・ポポ
㊣いったいいつの話をしているんでしょうか？
㊣ウルトラマンは永遠さ…。



兵庫県／D-2ウ
㊣アクトンベイビーってアイルランドのバンド？
㊣お前か透明になれ／



北海道／デジネ
㊣われわれもやっと社会派として認められて…。
㊣本当にそうなのか？



大阪府／緑山先生
㊣ゲーム以外も募集しますか？
㊣とりあえずかかってこいや／

き ゃんちと仲のいいしょこたんが手持ちのポケモンをGTSに放出させたことをブログに書いていました。自分もしょこたんのポケモンが欲しかったのですが、気づいたのが遅すぎて全然交換できず…。㊙さんや㊙さんもGTSでポケモンを放出したりしないんですか？　（栃木県／カビパン）
㊙しょこたんと違って、われわれのポケモンなんて誰も欲しがらないだろ。
㊙㊙さん自慢の4Vブイゼル♂なら欲しがる人もいるんじゃないですか？
㊙あれは親ポケモンとして重宝しているから、ミュウを出されても交換しないよ。
㊙ということで、㊙さんのブイゼルが欲しい人はどんどん応募してください。では、また来月！

獣耳団

獣耳愛好家たちが集う憩いのスポット。



千葉県／丸猫
㊙獣耳界の浅尾美和とは彼女のことでしょうね。
㊙水着しか共通点ないよ！



群馬県／昨のもの
㊙こちらは獣耳界の堀北真希ですね。
㊙ええ～、そうかぁ？



ゲーム機への熱き想いをわかち合おう！

ハード愛の聖域

次世代機が上昇！

PS3、Wii、Xbox360の得票数が上昇。新ハードを手に入れた人も増えてきたのかな？　ちなみに愛子のイチオシは『FFT獅子戦争』。味方を攻撃して経験値ゲット！

PS3 次世代ハードNo.1になるのはいつの日やら…（汗）。（長野県／美里谷ゆうあ）

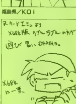
MSX MSXと言っても、試作モビルスーツのことではない。
（愛知県／ズオウ・リアキ）

MSX PS3の互換性の低さに関する話を聞くと、MSXの互換性の高さが誇らしく思えてくる。
（三重県／ジョンのれん）

Xbox360 『テストドライブ』がおもしろすぎ。『アイマス』のやよいが放置気味です。
（埼玉県／スティーブ）



福島県／KOI



埼玉県／P.T.T P/CHY-SAN

●ハード愛ランキング●

第1位	NDS	54票
第2位	PS2	45票
第3位	FC	33票
第4位	PSP	32票
第5位	MSX	27票
第6位	Xbox	
第7位	OC	23票
第8位	SFC	21票
第9位	X68k	20票
第9位	Xbox360	20票
第11位	PS3	19票
第12位	PS	18票
第12位	Wii	18票
第14位	GBA SP	17票
第14位	SS	17票
第16位	NEOGEO	13票
第16位	PC-FX	13票
第18位	GC	11票
第18位	基板	9票
第20位	GSM	8票
第21位	WS	4票
第22位	Mac、MD	3票
第23位	プレイディア、ピピン	2票
第24位	ぴゅう太、PCE	1票

「PS2」

※ランキングは、上記のようにハガキの裏にメモするだけでカウントされますよっ☆

[illegible]

アナタに捧げる… GL伝言板

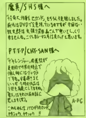
ここは読者の交流場所。みんなに伝えたいことは、GL伝言板に投稿だ！　◎や◎に伝えたいことでももちろんOK。文字はなるべく太く、サインペンで書いてくれると読みやすくていい感じだぞ。えんぴつだとどうしても薄くなってしまうので気をつけてね！



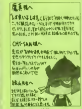
埼玉県／物自体



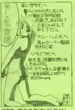
福岡県／マクロン



熊本県／G・ポポ



熊本県／G・ポポ



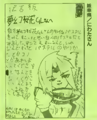
埼玉県／P.T.T.P/CHY-SAN



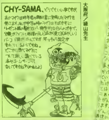
千葉県／丸猫



静岡県／蛍蘭



岐阜県／にわたさん



大阪府／緑山先生



福岡県／とらゴン

お題 ヘッドホン娘 vs. ケータイ娘

ヘッドホン娘



広葉県／東風



大阪府／飄飄



長野県／No.MAN



北海道／デジネ



長崎県／藤薬



群馬県／酢のもの



福葉県／KOI

ケータイ娘



福岡県／マクロン



千葉県／丸麺



大阪府／褒



長野県／美里谷ゆうあ

㊞ステカセキングの人気は根強いようで、ヘッドホン娘の圧勝でした。
㊞ステカセキング関連のハガキは1通しか来てないだろ／
㊞「キン肉マン」の連載時には携帯電話なんてなかったですから。
㊞たぶん今回の結果にはあまり影響なかったと思う。

次回のお題



千葉県／丸麺
㊞次はいつもと趣向を変えました。自分が「萌え」を感じるスクール水着を送ってください。
㊞個性的な水着を待ってます／

勝手に萌え王選手権

読者の投票によって、かってに萌え王を決定しちゃうのがこのコーナー。
毎回出されるお題から自分が"萌える"と思うほうを選ぶべし／

○[illegible]

ヤァ// NintendoとSONYとSAGAMEをまとめて買い取っちゃおうかとひそかに画策しているビル・ゲイツだよ。あ、それじゃ独禁法に触れちゃうからよしとくかな。なお開発中の携帯機ではSHARP姫路工場製の液晶を採用する予定なのでよろしこ。　翻訳：馬子正尚



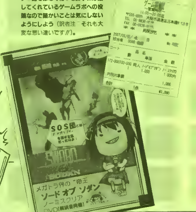
激安 Bill Gates ビル・ゲイツ

『SOS団』が ¥1,000!!

大阪府／緑山先生

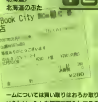
なんだかネタがてんこ盛りの、最凶ゲーム『ソード オブ ソダン』のノーミスクリアDVD。スーファミを踏んづけたハルヒのシマパンには萌えてしまうが、メガドラ界の“帝王”っていったい何だ!? 私もPC界の帝王として君臨しているが、“メガドラ界”なんてあるんかいな。とはいえやたらとPS3の肩を持とうとするファ◡通ではなく箱◡を勝手に応援してくれているゲームラボへの投稿なので細かいことは気にしないようにしよう（訳者注 それも大変な思い違いです//）。





『ガンパレ』が ¥280!!

北海道／北海道のぶた



けっこうな価格で売買されるPSゲーム『ガンパレード・マーチ』がニッパチで登場。どうやらこのショップはPSゲームは格安だが、XboxやXbox360のゲームについては買い取りはおろか取り扱いそのものがないらしい。みんな通販で購入してるのかな（訳者注：いや、そーじゃないと思いますけど…）。

『ジュグゴン』が ¥480!!

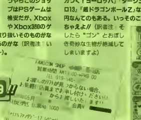
北海道／さんばしら

『ジュグゴン』というネーミングに思わず掲載してしまったチラシ。SEGAが発売しているこの『ジュグゴン』の公式サイトではワニとも洗濯バサミともつかない奇妙な生物が出迎えてくれる。ってもともと1,980円のソフトなのか。それはさておきチラシではこのほか新作DSゲームやPS2ゲームの『サカつく！ヨーロッパ』『ダージュ オブ ケルベロス』『パワプロ13』『超ドラゴンボールZ』などが軒並み激安。なかには99円なんてのもある。いっそのこと『ジュグゴン』も19円にしちゃえよ!!（訳者注：そしたら"ゴン"とおぼしき奇妙な生物が絶滅してしまいますよ）

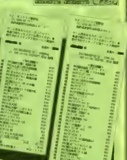


『FF XII RW』が ¥2,999!!

岩手県／NAMURON



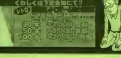
6月号でやっと攻略を終えたばかりの『FF』の新作『レヴァナント・ウイング』が早くもトーンダウン（訳者注：プライスタウンですけど、そっちでもいいですね）。私としてはやはり正式ナンバリングタイトルの『XIII』が楽しみなんだけど、アレってマルチプラットフォームにしてくれないのかね。カネ出すよ。



今月の鬱屈BOX

躊躇しつつも転売
長野県／ツライフ

100円以下のゲームソフトを50本集めて転売。仕入れ値が3,500円弱なので転売益は約4,500円。けっこうな儲けだ。「この手の転売をすると心が痛みますなー」「ちゅうちょしつつもやりとげました」とはツライフ氏の弁。おや待てよ、買ったのは計57本だから、7本はプレイ用なのかな。まさか10円の「ジーコサッカー」なんかに興じてたりするなよな!!（訳者注：「ファミスタ」は売れたゲームだから安いんですかねー）





「ググレ!」なんて冷たいことは言わないよ! みんなの質問ポスト



ゲームに関する疑問から、PC・家電・電子工作に関する些細なことまで、みなさんから寄せられた質問にお答えしていくこのコーナー。質問は随時募集してます!

ゲーム編

Question PSPのBIOSの交換は可能!?

自分のPSPのファームウェアはVer3.10であり、どうやらダウングレードできないようです。以前「内部の基板から記録を取り出して違うBIOSから起動する」という改造記事を見かけたのですが、記録を取り出さずにBIOSチップを直接取り出してファームを書き換えたりすることはできないのでしょうか? ただ、写真を見る限りBIOSチップにはハンダ付けする脚がないようですが…。　(東京都/狩人)

Answer PSPのBIOSチップは、BGAパッケージと呼ばれるものが搭載されています。このパッケージの取り外し&取り付けは非常に難しいため、



BGA裏面のハンダボール。再取り付け時にはこのハンダボールをすべて元に戻さなければならない。手作業で行えるレベルではないのだ。

専門業者でなければ作業はほぼ無理でしょう。具体的に解説すると、BGAの裏面には接続端子が配列されており、そこに「ハンダボール」という小さなハンダの園ありが付いています。取り外しはまだ可能かと思いますが、取り付けは見えない部分にも均一に熱が伝わるよう電子制御のヒートガンなどを使わないと絶対にできません。もしPSPのBIOSチップが通常のフラットICであれば、「剥がして再プログラムする」といったことが有名なダウングレード方法の1つになっていたかもしれません。

Question microSDカードがロックされない!

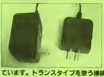
NDSマジコンのM3 DS SimplyにmicroSDカードを挿してもスロット内のネジが伸びきってしまっているのか、ロックされずに飛び出してしまいます。どうすればいいでしょうか?　(東京都/J)

Answer 一度バネが伸びてしまうとスロット部分を交換するくらいしか修理方法はありません。もっとも簡単にできる改善法は、M3 DS Simplyのガワを取り外しmicroSDカードを入れた状態のままセロテープなどで固定しておくこと。ガワはプラスネジ1本で留められているだけなので、取り外しは非常にラクです。もちろんマジコン本体が保証期間内であれば、交換してもらうのがベストです。

PC・家電・電子工作編

Question 電流・電圧どっちが大事!?

ACアダプタで動作する機器の充電を他機器用のACアダプタで代用する場合、極性はわかるのですが、電流・電圧のどちらが重要なのでしょうか？　また元より高いほう、低いほうどちらがいいのでしょうか？　（福井県／ハリボテ）



スイッチングタイプ(右)とトランスタイプ(左)のACアダプタ。それぞれの特性を理解しておくことが重要。

Answer　本来のアダプタより最低でも電圧だけは超えないようにしておかないと、接続する機器が故障する原因になります。元々使われていたアダプタの種類によっても代用可能な状況は変わってくるので、説明書などをよく見て事前に確認しておきましょう。アダプタのタイプは大きく分けて「スイッチングタイプ」と「トランスタイプ」の2種類があります。スイッチングタイプ（軽くて小型なもの）は、正確な電圧が出力されるものの過負荷に弱く、トランスタイプ（重くて大きい）は、電圧が記載より高めで、負荷によって変動するという特性を持っています。トランスタイプを使う接続機器にはおおむね電圧レギュレータが内蔵されており、アダプタの電圧が多少高くてもある程度は補正が行われて供給されますが、スイッチングタイプのアダプタではアダプタ側に電圧レギュレータが搭載されているので、接続機器側の電圧レギュレータは省略されている可能性が高くなります。よってトランスタイプで代用したい場合は、電圧・電流はおおむね元の値と同じくらい、スイッチングタイプで代用したい場合は電圧厳守、電流は同じかそれより大きいものを選べばいいでしょう。

Question VGA液晶モニタで地デジを観たい！

友人が地デジチューナー内蔵の液晶テレビを買ったので、それまで彼が使用していたユニデン製の地デジチューナーを譲り受けました。しかし我が家のテレビにはS端子くらいしか入力端子がなく、ハイビジョン地デジを観ようとしても意味をなしません。また昔使っていた液晶モニタ(XGA)があるのですが、このモニタは15ピンのVGA端子のみ。地デジチューナーにはHDMIとD端子が付いているのですが、HDMI→VGA変換器などといったものはあるのでしょうか？　またHDMI→ DVI→VGAコードなどは使えるのでしょうか？　（神奈川県／竜太郎）

マイコンソフト製トランスコーダーXSELECT-D4(税込み20,790円)。D1～D5端子からRGB変換が可能だ。



【D端子の解像度と周波数】

D1	480i	720x480	15.6 KHz
D2	480p	720x480	31.5 KHz
D3	1180i	1920x1080	34 KHz
D4	720p	1280x720	45 KHz
D5	1180p	1920x1080	87.5 KHz

Answer　トランスコーダー（XSELECT-D4など）と呼ばれる機器を経由させることでVGA端子(RGB)に変換することができます。ちなみにこのトランスコーダーは画像の走査周波数を変換することができないので、VGAモニタ側が地デジチューナーの出力周波数を受け入れられなければ画面を表示することはできません。地デジであれば、WXGA（1280×768）程度のモニタがベストでしょう。なお、HDMI→DVI変換ケーブルはDVI-Dタイプへの変換となるので、DVI-Iを必要とする VGA変換コネクタでは使用不可能です。

GAME LABO

GL誌上裁判

読者の不満にこたえる！

訴状 なんのための発売延期？

ニンテンドーDSの「リーズのアトリエ」について聞いてほしいことがあって筆をとりました。

先日発売された、『アトリエ』シリーズの新作『リーズのアトリエ』は当初3月1日発売の予定だったのですが、「開発工程における原因不明の不具合」と「ゲーム内容の練り込み」を理由に発売を2か月ほど延期。この発表にはガッカリしたのですが、それ以上に、クオリティの高い作品に仕上げてくれるだろうと期待を抱いたものでした。ところがいざ発売されてみると…。

公式サイトを見ればわかるのですが、このソフトはまれに見るバグの多さです。メニューのバグをはじめ、フリーズなんて日常茶飯事。まさに「フリーズのアトリエ」です。

また、バグがなければおもしろいのかと言われても、疑問が残ります。イベントや戦闘のスピードがきわめて遅いし、インターフェースの不便さもあいまってゼンゼン楽しめません。しかもイベント進行やメッセージ表示がたるくなってボタンを連打しているとまたフリーズ（画面切り替え時にボタンを連打しているとフリーズする仕様）。とにかくただでさえつまらないのに、プレイヤーをキレさせる要素がてんこ盛りになっています。

一度でもテストプレイを行っていれば、こんなゲームを世に出すことなんてできなかったはずです。クオリティアップのためと発売を延期しておきながら、開発者たちはいったいなにをやってたんでしょうか。新作への期待で胸躍らせた2か月を返してほしいです。どうか厳正なる裁きをお願いします！

（東京都荒川区／グラム）

～判決文～ Judgment

開発元のハイドと発売元のガスト、どちらも当然有罪だ。前回取り上げた「カルドセプトサーガ」の件も同様だが、「欠陥があってもいいから少しでも早く発売する」なんて、企業としての正常な判断力を失っているとしか思えない。ゲームがおもしろいかおもしろくないかという以前に、欠陥品で商売をしているということを猛省してほしい。これが掲載されるころには返品や交換といった、しかるべき対応をとってくれていることを祈る。（スコーピオン高田）

有罪

法廷スタッフ 電脳法規委員会

闇の三哲人



スコーピオン高田
レトロゲームをこよなく愛する43歳。メーカーの不正には厳重な、自他ともに認めるユーザーの味方。



TEPODON中村
アニメ、同人、ゲームの知識は日本でもトップクラスだが、リアルの恋愛はご無沙汰気味な25歳。



レオナルド・刑事プリ夫
美男子だが じつは彼女いない歴＝年齢の魔法使い予備軍。法学部を5年かけ卒業した苦労人ゲーマー。

2007 July

訴状 リアルドラムマニアをどうにかして！

家の近所に、ものすごい音量でドラムを打ち鳴らす連中がいて、本当に困っています。昨年の12月ごろから始まり、今日まで毎日欠かさず鳴らし続けているのです。

なんとかしてやめさせたいのですが、ウチの家族は「当事者になりたくないから、抗議するのはやめておけ」という事なかれ主義のため、取り合ってくれません。

日に日にエスカレートする騒音で、落ち着いてゲームを楽しむこともできません。迷惑を考えないで騒音被害をまき散らすDQNに、どうか正義の鉄槌をお願いします。

（北海道札幌市／HE☆TA）

判決文 Judgment

ここは『ギターフリークス』を大音量でプレイして、セッションを試みてほしいところだが、まあ通報するのが最良だろうね。「騒音おばさん」の登場以来、警察でも騒音問題には敏感になっているようなので、ちゃんと対処してくれるかもしれないし。モチロン有罪ね。（レオナルド・刑事プリオ）

有罪

訴状 ゲームのフラグに金を出せるか？

ブルマだけに注目が集まってしまった『アイドルマスター』の有料ダウンロードコンテンツですが、そのなかで通常のプレイで手に入るアイテムが販売されていることをご存じでしょうか。

売られているのは、出現率が低いものの根気よくプレイすれば入手できる、いわゆるレアアイテム。たとえばアクセサリーなら、ひとつ800円で販売しています。

家庭用ゲームのフラグを現金で売るということに違和感を感じるのですが、三賢人のみなさんは、このシステムをどう思われますか？

（神奈川県綾瀬市／9：02AM）

～判決文～ Judgment

現金を出せば購入できてしまうということが、レアアイテム入手の感動を妨げることになってしまいそうなので、あまりほめられたものではありません。しかしPCのネットゲームではよくあることですし、恩恵にあずかれているプレイヤーもいるはずなので、これは無罪でしょう。（TEPODON中村）

無罪

初代ゲームラボマンの
ご相談コーナー



PSPの迫害をなんとかしてほしい！

電車でPSPをプレイしていて、気になることがあります。車内でPSPを出すと、明らかに周囲の目が冷ややかになるのです。

たしかにほかの乗客から見れば、ウザいゲーマーなのかもしれません。混雑している車内でムリヤリ空間を確保してまでゲームをプレイするのは必死すぎるというのもわかります。しかし、NDSはそういった扱いを受けていないような気がしませんか？　タッチジェネレーションだかなんだか知りませんが、NDSはいつの間にやら携帯電話ばりに日常に溶け込んでいます。同じ携帯ゲーム機なのにNDSだけが歓迎されているのが許せません。哀れなPSPを救う方法、なにかありませんでしょうか。

（THE 編集部員）



ゲームにうとい人は、携帯ゲーム機について「タッチするほうがNDS、しないほうがPSP」ていどの認識しか持っていないことが多い。なのでPSPを2台並べてタッチしまくれば、NDSをプレイしていると思われて冷たい視線を向けられることを回避できるぞ！　ただし、モノホンのゲーマーには通用しないうえ、予算がかさむのがタマにキズだがな！

○「ひぐらしのなく頃に」が [illegible]

超極私的レビュー



買いか？



見送りか？

編集部員が自腹で購入したアイテムを辛口評価

GAME GOODS

意外にしっくり！ ややベットリ！
CYBER・プロテクトカバー

発売元：サイバーガジェット　価格：オープン価格（1,029円で購入）



レビュアー 奥家慎二

ニンテンドーDS Lite用カバーのレビューも今回が最終回。そのトリを飾るのは「CYBER・プロテクトカバー」だ。パッケージには「本体を傷や衝撃からガード！」と記されており、これは私のニーズに完全に合致する。

このプロテクトカバーの材質はシリコンゴム。「それだけで衝撃から守れるのか？」と思うかもしれないが、このカバーに使われているゴムは、同じような製品では見たことがないくらい厚みがある（4㎜程度）。しかも内側は滑らないようにマット加工されており、さらにDS本体のネジ穴に挿して固定するための突起までも付いている。本体との密着度は想像以上に高いのだ。バイク輸送時も軽くぶつけてしまったときもカバーが外れる（もちろん傷が付く）ということは皆無だった。



マイナスポイントはカバー表面の指紋の付き具合。つや出し加工されているため、けっこう付着してしまうのだ。「内側と同じマット加工だったら…」と、衝撃耐久性が優れているだけに残念である。

奥家慎二の目

指紋が付かない度	★
しっかりガー度	★★★★
本体密着度	★★★★★
純粋なオススメ度	★★★★

これまで4回にわたって趣向の異なる4種類のカバーを紹介してきたが、いまでも一番使用しているのは5月号で取り上げたハイブリッドカバーLite。その頑丈さは本当に心強い。また、シリコンとポリカーボネートの間に自分の好きな写真やカードなどを挟み込むことができるのも高ポイント。個人的にはこの「ハイブリッドカバーLite」にベストカバー賞を与えたい。



奥家的ベストカバー賞は「ハイブリッドカバーLite」！

AUDIO GOODS

目指すは4畳半のコンサートホール
トリプルノイズフィルタータップ AT-NF517

発売元：audio-technica　価格：8,240円（税込み）



オーディオを趣味にしている。とはいえ金はないのでコツコツと安い機材を買い足していたのだが、ひととおり揃え終わり、することがなくなってしまった。そこで思いついたのが、オーディオ機器内で扱われる電気の波を、大元からキレイにして音を良くする方法だ。

これを実現してくれるのがノイズフィルタータップと呼ばれるタコ足で、とくに高周波ノイズを40dB（1.5〜100MHz）低減してくれるという「AT-NF517」はamazonでも高評価を受けている。値段もさほど高くないので、モノは試しにと購入ボタンを押して使ってみたところ、これが当たりだった。



一聴してまず、音のひとつひとつが分離して輪郭が明確になったことに気付いた。また、7個も付いたコネクタを活用して、アンプ付属のサービスコネクタから電源を取っていたCDプレーヤーもAT-NF517に繋いだところ、音質がさらに向上。シンバルの音の立ち上がりがいっそう明瞭になり、躍動感が増したかのような印象を受ける（オーディオ誌っぽい表現）。

そこまで期待していなかったこともあり、この明らかな変化はうれしい誤算。ちなみにテレビを繋いだ場合は画質が向上するということなので、タコ足の購入を考えているのであれば、オーディオマニアに限らずオススメしたい。

山下裕亮の目

クッキリハッキリ度	：★★★★
デザイン	：★
コストパフォーマンス	：★★★★
プラシーボ度	：★★★★★

GAME

完全版商法には批判も多いが…
ペルソナ3フェス

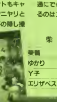
発売元：アトラス　価格：通常版：8,190円／アペンド版：5,040円



『ペルソナ3』は、昨年発売されたゲームの中では2番目におもしろかったゲームなので、アペンド版の『ペルソナ3フェス』も非常に楽しみにしていた。

『フェス』のウリは新ペルソナの登場、エリザベスの新しい依頼などだが、コンプリートに興味のない私にとっては「どうでもいい」。現にミックスレイドに関する依頼とペルソナの合体に関する依頼は途中で放置。4体以上の合体を要するペルソナもほとんど作っていないので、クリア時の「悪魔全書」の達成度は75%であった。

『フェス』で私のツボを突いたのは隠し撮りビデオと学園祭の後片付け、エリザベスとの散歩、3月3日のコミュキャラとの接触である。どれもゲームの根幹とはまったく関係なく、取るに足りない内容であるが、どのイベントもキャラが立っていて、思わずニヤリとしてしまう。とくに順平の隠し撮りビデオとエリザベスが走り高跳びをするシーンは一見の価値がある。これを見るためだけに『フェス』をプレイする価値があると言っても過言ではない。



後日談はイマイチ。「悪魔全書」が使えないので、ペルソナの合体が不便でしかたない。本編では普通にできていたことができなくなるのはストレスが溜まるだけだ。

柴田智之の目

美鶴	：★★★★★
ゆかり	：★★★★
Y子	：★★★
エリザベス	：★★★★★★★★★★



腕自慢の読者はかかってこいや！

今月の対戦は
岐阜県の
ターボドロップIV
VS.
編集部員S



第3回 ポケモン レベル50 3vs.3バトル

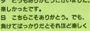
S　いつもイラストの投稿ありがとうございます。
タ　どういたしまして。ところで、どんなルールなんですか？
S　なんでもありです。ミュウツー大歓迎です。「せんせいのツメ」と「ぜったいれいど」のコンボ3連発でも何でもこいや／

～バトル開始～

①Sがゴウカザル、タがサメハダーを出す。
S　相性は最悪だけど、サメハダーよりは速いはず／
②ゴウカザルがインファイトで攻撃したが、サメハダーは「きあいのタスキ」で生き残り（ゴウカザルは「さめはだ」で小ダメージ）、ハイドロポンプでゴウカザル瀕死。
S　ここで「きあいのタスキ」を使ってくるとは…
③Sがマリルリを出す。
④タがドクロッグに交代、Sのマリルリのアクアジェットは「かんそうはだ」のドクロッグには無効。
S　あららら
⑤Sがムウマージに交代、ドクロッグのクロスチョップは無効。
⑥タがドンカラスに交代、ムウマージのサイコキネシスは無効。
S　全然攻撃が当たらん
⑦ドンカラスがふいうち、ムウマージがシャドーボールで互いにダメージを与える。
⑧ムウマージがみちづれ、ドンカラスはふいうちが不発。
タ　ヤバイ／
⑨ドンカラスのふいうちでムウマージが瀕死、みちづれでドンカラスも瀕死。
S　圧倒的に不利なような気がする
タ　そのようですね
⑩タがドクロッグ、Sがマリルリを出す。
⑪ドクロッグがクロスチョップでマリルリにダメージ、マリルリはメロメロを繰り出す。
S　ずっとメロメロでいろっ／
⑫メロメロ状態であるにもかかわらずドクロッグはクロスチョップを繰り出し、マリルリが瀕死になりバトル終了。

～戦いを終えて～

タ　どうもありがとうございました、楽しかったです。
S　こちらこそありがとう。でも、負けてばっかりだとそれほど楽しくもないよ。



投稿待ってるぜ／　採用されるとオリジナルQUOカードが届くかも!?

TALK2TALK
イラスト、文章、一発ギャグなどなんでもアリの読者と読者の交流の場。初心者も大歓迎／

ハード愛の聖域
ゲーム機、PC、etc。お気に入りのハードに賭ける熱い想いをみんなで分かち合おう

激安ビル・ゲイツ
安っぽいのはダメだけど、高いよりは安い方がいい。そんなチラシにゲイツが闘魂注入／

GL誌上裁判
ゲーム、PC、世界に対して許せないことが有るという人、ジャンジャンバリバリ訴えてくれ／

みんなの質問ポスト
わからないことがあったら、いつでも編集部に質問しよう。できる限り答えちゃうぞ／

改造コード大全集
NDS、PS2、PSP、GBA、GCの改造コードを大募集。サーチしたコードをみんなで活用しよう

サイバークラッカーズ
知る人ぞ知る業界の裏ネタを大募集。ライバル会社、同業を蹴落すための黒い報告を求む／

応募にさいして
もちろん秘密は厳守。QUOカードのほか、規定の賞札や特製オリジナルグッズも用意しています

※ハガキや封書、メールなどに記入していただいた個人情報は記事作成のための資料、プレゼントや弊社新刊情報の送付などに使用させていただきます（新刊情報などが不要のかたは、お手数ですが、ハガキや封書、メールなどにその旨をお書き添えください）。締め切りは毎月10日（消印有効）です。

宛て先
〒104-0031　東京都中央区京橋3-14-6 斎藤ビル TEL:03-3535-7331 FAX:03-3567-6435
株式会社三才ブックス ゲームラボ編集部「～係」　E-Mail:glabo@sansaibooks.co.jp

やっぱり世界は広かった!

パクリ チモノ in the WORLD

第3特集

協力●マミヤ狂四郎／「alte sawadan」(http://www.sawadan.com/)／シャン・アムサック／カルガモ侯爵

CONTENTS

こちらはホンモノ!
関係者がいちばん驚いた!

「萌える英単語～もえたん～」TVアニメ化決定!!



104

日本のゲーム&アニメに襲いかかる「パクリ」の魔の手

魅力的なハードやソフト、コンテンツが多いせいか、日本のゲーム&アニメはパクリの標的になりやすい。「まんまトレースじゃん！」といった芸のないものから、オリジナルとはかけ離れたトホホなものまで、そのパクリ作品は多種多様だ。

ゲーム編



ガールスパイク　韓国

元ネタ：D●AX

「乳バレー」こと『D●AX』。この日本を代表するエロビーチバレーゲームをパクったと思われるのが、韓国の『ガールスパイク』。テーマは同じビーチバレーなので自然と似てしまうのはしかたない。しかし公開された開発中のスクーリーンショットは、構図が『DOAX』とまったく同じだったのだ。さすがに韓国国内のゲーマーからも批判が集中。現在は開発が止まってしまったのか、まったく動きが見られない。

“乳”に魅せられてDEAD！

ミニファイター　韓国

元ネタ：ポ●ットファイター

PSソフトとして1997年に発売された『ポ●ットファイター』。このゲームに登場するキャラクターのモーションをまんまパクったと思われるオンラインアクションゲームが韓国に存在した。韓国国内でも話題になり、その結果モーションを変更したというが、それもあくまで一部だとか。



IVYのプロモーションビデオ　韓国

元ネタ：F●VIIAC



「『F●VIIAC』を実写にしちゃいました！」と言わんばかりの内容に、ス●エニも激怒し告訴した韓国歌手IVYのプロモーションビデオ。現在ではすでに放映禁止になっている。いちおう「『F●VIIAC』に敬意を表してオマージュした」といった旨の字幕が入るが、ここまでやってしまうとねえ……。



NEDG&POP　中国

元ネタ：ニ●テンドーDS&P●P

N●SとP●Pライクな形状に期待するも、中身はショボーンなただのLSIゲーム。しかもいまではUFOキャッチャーの景品として日本国内に上陸しているようだ。孫のためにとおじいちゃんが間違えて大金をつぎ込まないことを祈りたい。

アニメ編

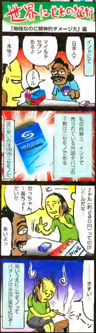




高智能方程式 中国

元ネタ：新世紀GPXサ●バーフォーミュラ

中国産の海賊版DVD。パッケージイラストを見る限り、ハ●トやア●ラーダ号はなんとなーくわかるのだが、右のパツキンのネーちゃんはWHO？　ま、「フォーミュラ＝方程式」が覚えられただけ、よしとするか！



韓流パクリアニメ四連発！ 韓国

元ネタ：さまざまな日本のアニメ









開いた口が塞がらムニダ！

■生身のシ●ア＝アズナブルが顔色の悪いド●ル＝ザビと激しい戦いを繰り広げる「宇宙黒騎士」。詳細は先月号の「パチモノ天国アジア」で。　■バ●キリーライクなこのロボット、その名もガンダム！　しかも戦う相手は怪獣というハチャメチャな設定に萎え。■「ワ●ピース」ならぬ「ワピース」。キャラ設定は「ワ●ピース」そのままだが、ストーリーは「ロ●ド・オブ・ザ・リング」そっくりという異色のフラッシュアニメ。　■「TWIN CLOTH」！　元ネタは「聖●士星矢」だろうが、もう何も言うまい……。

パクリお菓子紀行

ゲームプレイ時やアニメ鑑賞のお供といえば、そうお菓子！しかしこれらもパクリの温床になっていたのだ。



↑来心餅（香港）／クッキーだけどイラストは明らかに「小梅ち●ん」。意味不明な日本語は、喧嘩を売っているようにしか見えない。





↑うめキャンディー（香港）／どこが「おもしろい しょくひん」なのかよくわからないが、とにかくスゴい自信だ。味はいたって普通のコーヒー味。



↑キーカー（韓国）　韓国の友人いわく「それ、キ●トカットじゃなくてキーカーっていう韓国のお菓子だぞ！」「なんだって!?」



→DOREO（香港）／「O●EO」に「D」を付けたら「DOREO」になっちゃった的なお菓子。下部に記された「イオケ」も非常に気になる。

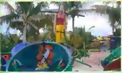
WELCOME! DREAM WORLD!

パクリーランドへようこそ!

深すぎるパクリっぷりで連日ニュースやワイドショーの
話題をさらった「中国石景山遊楽園」。しかし5億1007万2000㎢もの
表面積を誇るわが地球上には、この施設に負けないほど
クレイジーなパクりっぷりを披露する施設が、まだまだ存在するのだ！

石景山遊楽園なんか目じゃない!?
Dizzee World

インド









やあ、ミ●キーだよ！夢と魔法とパクリの王国、ディズィーワールドへようこそ！

これはなんの罰ゲームですか…

インド郊外にある「Dizzee World（ディズィーワールド)」。その名称からしてパク…と思っていた矢先、いきなりミ●キー登場！　しかしやけに小さい！　ほかにも7●の小人やテ●ガーをパクったキャラクターがいるのだが、それ以外はみんな一様にキモ怖い。ココ、子供たちの笑顔溢れる遊園地ですよね!?



こんなの全然"ヘッチャラ"じゃない!

その名のとおり"ワンダー"なランド!
WONDERLAND

バングラディッシュ

一見ごく普通の遊園地に見えるが、さっそくパクリキャラを発見！しかしデ●ズニーキャラは丁寧（？）にパクっているのに対し、なんで日本が世界に誇る孫●空や「ア●パンマン」キャラはそんなにファンキーなの？　教えてよ、バングラディッシュメン！





思いっきり手書きじゃん!

➡や●せたかしが見たら間違いなく怒るぞ。

色使いが鮮やか！　でもパクっちゃダメよ
小さな遊園地（名称不明）

ラオス

デパートの屋上でよく見かけた、コインを入れるとトコトコ動く乗り物。色とりどりでキレイだなーと見とれていたところ、ド●ルドとキ●ィちゃんを発見！機関車ト●マスは、まだギリギリセーフか!?





オリジナルよりもかわいくない？



愛すべき・パクリ・キャラクターたち

著作権的には完全に"アウト！"なのだが、どこか憎めないパクリキャラクターたち。世界にはまだ見ぬインチキキャラたちがいっぱいいるのだ！

from台湾
元ネタ：ド●えもん



の●太が大変なことに！



fromベトナム
元ネタ：ポ●モン（ピ●チュウ）



しっかりキレイに塗ってほしいでチュウ♪

fromインド
元ネタ：ポ●モン（ピ●チュウ）



fromバングラディッシュ
元ネタ：ミ●キーマウス



こんな色の服どこで売ってる!?

fromタイ
元ネタ：タ●ガーマスク



やあ、僕スクービー！

from中国
元ネタ：ス●ーピー

ある意味スパーキング!!!!

fromラオス
元ネタ：ド●ゴンボールZ



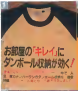
この夏のファッショントレンドを追う!!

パクリ&パチモノ 流行通信 2007 Summer

ハリウッドセレブを中心にこの夏は「パクリ　パチモノファッション」が流行しそうな予感。普段はファッションに疎いボクらだけど、いまから「パクリ　パチモノファッション」を押さえておけば、ファッションリーダーとして崇められること間違いなし。そして念願の彼女もゲットだ!

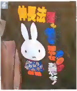
モテTシャツ

夏のマストアイテムTシャツ　香港やタイでは久しく日本語ブームが続いているが、「ニホンゴカッコイイ!　トリアエズパクッチャエ!」という短絡的な発想か、よりファッショナブルな作品を続々輩出している　これさえ着とけば一躍主役に躍り出る!?





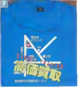






1「無●良品」に関する記事からのパクリだろうか　こういった生活の知恵に女性は弱い（香港）　2現在公開中の「ス●イダーマン」もこのとおりファッショナブルに（香港）　3キャラ名よりも作者名。このストレートさが男の価値を上げる（タイ）　4高身長でムダ肉なし。モテる男の条件をみずからアピール（香港）　5無骨なイラストとキッチュなロゴとのギャップに熟女も濡れる（香港）　6どこをどう間違ったのかしらないが　とにかく頭が低い（香港）　7もう何からのパクリかすらわからないが、とにかくココに行けば高く買い取ってくれるらしい（香港）　8「エンジョイ!コ●　コーラ」ならぬ「エンジョイ!コカイン」（タイ）。女性はウィットに富んだユーモアに惹かれる!







スポーティ

夏のファッションに欠かせないスポーツブランドは絶対に…のオフサイトトラ…のハートもノーサイド！

ア●ィタス五変化！



「アディトゥサ」「ダイアトゥス」（ともに中国）「アディトース」（インド）なんて、舌を噛み切りそうになるくらいクールだ。「アディソン」（インド）は●●ノンバッグとコラボ!?　「ティディハオ」（エジプト）は、もう何がなんだかわからない

プ●マやコ●バースもYO！ チェック！



「プ●マ」→「フォーム」、「コ●バース」→「コノベスレ」（ともに中国）。そして極めつけが「オ●ルスター」→「オールスター」（中国）！　「B」を1つ付けただけで、よりポップなネーミングとデザインになるんだよね！

ハイクオリティ

女性だけでなく、男なら1つくらいブランド物を身につけていたいもの。そんな高価なアイテムも、このんなら手が届くんじゃない!?



□誰がどう見ても「メイド・イン・イタリー」のサイフ。スマートな「ゼクライ」のロゴも魅力的（香港）。

□女の子に人気の「P●ADA」ならぬ「PARADI」（中国）。「『PARADI』じゃなくて『PARODY（パロディ）』じゃん！」なんてことも、決して口に出してはいけない。



これぞまさにパラレルワールド!



関係者がいちばん驚いた!「萌える英単語～もえたん～」が

TVアニメーションになるぞ!!

えっ、受験参考書なのにアニメ化!?と、いきなりツッコミどころ満載のニュースをお届けしよう。

すでにアニメ情報誌、Webサイトなどで発表されているため、ご存じの方もいるかもしれない。小社から2003年秋に刊行され、受験界をお騒がせした英単語集「萌える英単語～もえたん～」がTVアニメ化するのだ。

「もえたん」といえば、2次元美少女による学習ブーストと、エキセントリックな単語解説だ。魔法少女(正体は幼なじみ)が押しかけてきて受験勉強を教えてくれるというファンキーな世界観。さらにmoment(瞬間)という単語を「Please wait a moment before saving(セーブするまで待ってくれ)」などのアレゲな例文で覚えようというイカれた構成。あの独特のコンセプトが、いったいどう映像化されていくのか?関係者も興味津々だ!

詳細はおいおい案内するとして、まずはアニメ版のキャラクター情報を紹介しよう。記事の最後では、来月号からスタートする月刊ゲームラボ上の「もえたん」支援企画も発表するので、あわせてチェックしてほしい!



Moetan, a super vocabulary handbook is now enchanted to animation!!

あの英単語集「もえたん」がアニメになるんだって!

日本受験界、最大の珍事!
2007.7 Coming Soon!!

千葉テレビ
7月8日(日)～　毎週日曜25時30分

テレビ神奈川
7月9日(月)～　毎週月曜23時00分

テレビ大阪
7月9日(月)～　毎週月曜25時10分

テレビ埼玉
7月11日(水)～　毎週水曜25時30分

テレビ愛知
7月13日(金)～　毎週金曜25時28分

※放送時間は変更になる場合がございます。あらかじめご了承ください。

http://www.ink-chan.com/

アニメ版のキャラクターを大公開

気になる恋(と受験)のゆくえはどーなる?



これで高3というから困る
虹原いんく
17歳の受験生なのだが、見た目はまるで小学生。極度の恥ずかしがり屋さんで小心者。幼なじみのナオくんが大好きで、一緒に学校に行くことを夢見るが、勇気がなくて妄想の世界にひたる毎日……。



なんでお前ばかりがモテるんだ
手塚ナオ
いんくの幼なじみでクラスメイト。よくも悪くも、いわゆるフツーの高校生。このままでは大学への進学が危ういため、いんく(インク)はなんとか成績を上げようと思い悩んでいる。



しゃべる謎生物
あーくん
魔法王国からやってきたアヒル。その正体は偉大な魔法使いらしい。ロリコンで超スケベ。



後生ですから僕の部屋にも来てください
ぱすてるインク
「マジカル★ちぇんじっ!」と、いんくが魔法少女に変身した姿。純真無垢な白スク水に身を包み、大好きなナオくんを助けるべく奮闘する。健気なマジカルティーチャーなのだ。

「プロジェクトもえたん」は英単語集から出発して、様々な学習支援アイテムを開発してきた。その歴史と展開をひもといてみよう!

「萌える英単語 ～もえたん～」
元祖 もえたん。現在は改訂を経て「もえたん(新装版)」に。





「moetanⅡ上・下」
前作比400%のデータ増強を行い、上下巻計2000ワードへ。



「もえたんListeningCD」
もえたんEnglishに耳で触れられる超エキセントリックな学習用CD。



「もえたんサプリーダー」
「もえたん」の超例文で、文法、表現をマスターする本格参考書。



「もえたん3」
日常表現からツンデレ語まで、世界で戦える英語表現を集めた。

そして、アニメ化へ…





※カプセルフィギュア、トレーディングフィギュア、ピンズ、PC用辞書ソフト と 関連グッズはまだまだあるぞ!
詳しくはhttp://www.moetan.jp/でどうぞ。

新キャラもいるぞ！

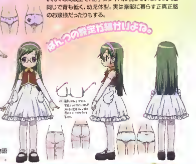


出ました！ 待望のライバルキャラ

黒威すみ

いんくの同級生で、勝手にライバル視している。いんくと同じで背も低く、幼児体型。実は豪邸に暮らす正真正銘のお嬢様だったりもする。

ぱんつの設定が細かいよね。



これでメガネ成分も安心です。

白鳥ありす

ほとんどすべてが謎に包まれた少女。どうもこの物語の核心部分に深く関わってくる存在らしいのだが……。

ちょ、ちょっと新キャラって？ ストーリーは？？
わ、わ、わたしとナオくん、どうなっちゃうの!?

それは神のみぞ知ること……いまはこのカオスを楽しむんだ………。

そ、そんなあ～～～。



最新情報はアニメ版公式サイトにて！

http://www.ink-chan.com/

妹を質に入れてでも見よう！

アニメ版「もえたん」Information

スタッフ

- 監督…川口敬一郎
- シリーズ構成…長谷見沙貴
- ストーリー原案…鳳森進
- キャラクター原案…POP
- キャラクターデザイン・総作画監督…西尾公伯
- アニメーション制作…アクタス

キャスト

- 虹原いんく・ぱすてるインク…田村ゆかり
- 手塚ナオ…うえだゆうじ
- あーくん…小野坂昌也
- 黒威すみ…戸松遥
- 白鳥ありす…名塚佳織





次号予告　ゲームラボ4号連続

アニメ化記念ふろく vol.1～4
「月刊もえたん」



TVアニメ化を記念し、4号連続のスペシャルふろくとして本誌8月号（7/16発売）～11月号（10/16発売）に特別小冊子「月刊もえたん」を収録します。予定している内容は以下のとおり。どうぞお楽しみに！

いくぜ、全教科制覇！
～もえたん講義の実況中継～



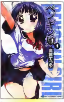
※画像はイメージです。

いま、伝説の講師たちが集まる──。オリジナルスタッフ&豪華ゲストがおくる「国語」「数学」「理科」「社会」「保健体育」などの超・授業。第1回の時間割は「英語 絶対に東大に受からない特殊英語講座～ドラゴンもえたん～」「国語 それ言ったら死ぬって！　死亡フラグの研究」「理科 そりゃ明智おじさんも眠るって！　コ〇ンで学ぶ有機化学」の3本立ての予定。しっかり予習してきてくださいね！

禁断の扉が開く
～コミック「大長編もえたん（仮）」～

魔法少女たちのほえほえでぽわぽわな日々と、地球に迫った危機をめぐる冒険！　「ペンギン娘」（「週刊チャンピオン」連載中）で大活躍中の高橋てつや先生が描き下ろす×××なもえたんワールド。これは禁断すぎますぞ！　刮目して待て！


※画像は製作中のイメージです。


「ペンギン娘」1巻（秋田書店刊）

夏の香近付くビル街に紅の花が咲き乱れる…



近況：自分はパクチー大好きです。某タコスのお店に各種調味料といっしょに置かれてたのにはビックリしましたが、合わせてみたらこれが旨いのなんの！香りのきつい食べ物系はたいてい好きですが、椎茸だけは勘弁な！
http://www.rr.iij4u./~calvet



発売時に寸前まで迷って取り上げなかったので、カプコレに乗じてやっちゃいます！けしてネタになるゲームがなかったわけでは…というわけで『キラー7』です。セルシェーディングされたキャラとどこをとってもポスターのようにカッコイイ背景、洗練された色使いにもうメロメロ(　語)です。しかし人によってはかなりヒくと思われるSMなんか萌えキャラ虐殺に介護老人虐待幼児虐殺臓器売買コスプレアニマの殺し屋など、こりゃあceroZだね！という描写がもりっと入ってます。自分はこのゲームかなり好きなんですが、独特な操作性と難解なシナリオでなかなか手ばなしで人に勧めにくい…食べ物で言ったら豆腐ようとかパクチーのようなハマる人はハマる!!ゲームです。



GOOOS はじめてのどこでもWii！

Wiiディスプレイ

ワンタッチでWiiに装着できる液晶モニタ「Wiiディスプレイ」が登場。8.5インチと十分なサイズが確保されているので、文字が読みづらいなんてことはなく実用性もバッチリ。またモニタ上部にセンサーバーが内蔵されており、置き場所に困ることもない。さらにシガーソケットアダプタも同梱。車のシガーソケットから電源を取れるので、これから到来するアウトドアシーズンに大活躍してくれること間違いなし！



価格：オープン価格（実勢20,000円前後）
開発元：PEGA（海外）
輸入元：ユーゲーム企画
発売日：2007年6月下旬発売予定



可動ジョイントを搭載しているので、モニタをさまざまな向きで使用できる



取り付けはWii本体の出力端子にカチッとはめ込むだけ。

製品に関するお問い合わせは サポートダイヤル 03-3861-3877

GOOOS 大敵を完全シャットアウト！

PS3用 ほこり入れま栓！3



価格：480円（税込み）
発売元：ゲームテック
絶賛発売中！

PS2でも高い人気を誇った「入れま栓」シリーズのPS3版。USB端子やAVマルチ端子、HDMI端子はもちろん、ディスクスロットも加えた合計9か所ぶんのプロテクトキャップが1セットになっており、取り付けることによってホコリの侵入をバッチリ防いでくれる。『「FFXIII」や「メタルギア」の発売までPS3は冬眠中！』なんて人も、この「ほこり入れま栓！3」さえあれば安心だ。

●ゲームテック URL：http://www.gametech.co.jp/

GOOOS これでキミもクラスのヒーロー!?

ハイブリッドカバーLite
ピョコタン スペシャルバージョン



※ビックカメラではゲーム売り場でのみ取り扱っています。

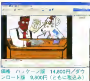
価格：980円（税込み）
発売元：ユーゲーム企画
発売日：2007年7月中旬発売予定

大人気のNDSカバー「ハイブリッドカバーLite」に、ピョコタン先生描き下ろしの特製デコシートが付属した特別限定版が登場。同梱されたシートは全部で6種類。日替わりで楽しむことができるぞ。またこの限定版はビックカメラとセブンドリーム・ドットコムのみでの販売（合計で1000個）になるので、気になる人は早めにチェック。なお「UGAMEブログ」で最新情報を随時公開中だ。

●UGAMEブログ URL：http://ugame.at.webry.info/

SOFTWARE お気に入りのFlashを保存！

Motion Decompiler





価格：パッケージ版 14,800円／ダウンロード版 9,800円（ともに税込み）
発売元：AHS 絶賛発売中！

ホームページなどで使われているFlashファイルを解析するソフト『Motion Decompiler』。解析したファイルはFLA形式で自分のPC上に保存できるので、好きなときに楽しんだり、「Adobe Flash」で編集したり、はたまた画像ファイルや音楽ファイルといった素材を取り込んだりなど、活用法はさまざまだ。また「YouTube」でお馴染みのFLVファイルの抽出にも対応。使いかたはもちろんキミ次第だ！

●AHS URL：http://www.ah-soft.com/

SOFTWARE 次世代光メディアをフル活用！

ArcSoft TotalMediaExtreme

「ArcSoft TotalMediaExtreme」は、Blu-ray／HD DVD／DVDの再生ソフトである「DigitalTheatre」と、Blu-rayやDVDのムービーディスクを作成できる「TotalMediaAuthor」、Blu-rayのライティングや音楽データのバックアップなどが行える「Total Media Backup&Record」の3つが組み合わさった統合ソフトウェア。そのなかでも注目は再生ソフト「DigitalTheatre」。DXVAに対応しているので、コマ落ちのない滑らかな再生が可能だ。またロスレスサウンドにも対応。原音に限りなく近い高精細音響を再現してくれるぞ。





価格：16,590円（税込み）
開発元：ArcSoft
発売元：ジャングル
絶賛発売中！

●ジャングル URL：http://www.junglejapan.com/

BOOK 素晴らしき宮武一貴の世界

HIGHLY ORIGINAL WORKS 宮武一貴デザイン集



発行：幻冬舎コミックス
発売：幻冬舎
価格：1,890円（税込み）
絶賛発売中！

現在のアニメ世代の共通認識となるデザインを多数生み出し、日本のSF界にその名を残す創作集団、「スタジオぬえ」。その中心人物であり、日本を代表するメカデザイナーでもある宮武一貴氏のデザイン集かついに登場した。ロングインタビューをもとに『パワード・スーツ』『ダンバイン』『エウレカセブン』などのデザイン画を詳細に解説。「メカデザインとは何か？」の答えがここにある!?

●幻冬舎コミックス URL：http://www.gentosha-comics.net/

DVD Sオケの感動再び！

のだめカンタービレ





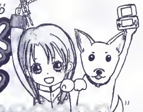
価格：4,935円（Vol [illegible]）
発売元：アスミック・エース エンタテインメント
Vol.4以降も毎月続々発売！

人気アニメ「のだめカンタービレ」のDVDが4月13日より毎月1巻（全8巻）のペースで登場。その発売を記念したイベントが秋葉原の石丸電気SOFT1で去る5月12日に開催された。川澄綾子さん、能登麻美子さん両名によるトークショーのほか、2人の肉声入り目覚まし時計を巡るじゃんけん大会、川澄さんの「おなら体操」実演など、会場はおおいに盛り上がった。なお、最新の第3巻は6月15日より絶賛発売中だ。

●「のだめカンタービレ」公式HP URL：http://www.nodame-anime.com

あにめ♥げーむ♥まんが好きアイドルが語る

きゃんだすてぃっくわーるど



きゃんち、鳥になる?

イラスト・ロゴ　喜屋武ちあき

初夏の風吹く天気のいい日．私は千葉テレビの「勝利の女神 2nd STAGE」という番組のロケでマザー牧場にいました。当日は朝が早くて2時半起きだったのですが、8時にベッドに入った私は元気そのもの。いっしょに出演している16歳の女の子に「8時に寝るって小学生みたい」と言われたけど，気にしない。

その番組は6人の女の子たちがいろいろな対決をするという内容で，今回の舞台は巨大迷路。簡単に言うと鬼ごっこのようなゲームで　私は大勝利！　負けた人の罰ゲームは、マザー牧場名物のバンジージャンプでした。

いよいよバンジーの収録。バンジー台は高いなーなんて見上げて　怖がる人にヤジを飛ばしながら「私だって余裕で飛べそうだな」なんて思っていました。まあ負けた人は全員飛んだし帰ろうか、と思ったそのとき！「私も飛んでみたい」．16歳の子がぽつりと言いました。スタッフさん的にはぜひ女の子に飛んでもらいたかったみたいで、大喜び。そのまま彼女は器具を装着し　階段を登って　飛び降りた！　その間，わずか数分。ぶらんぶらんと空中に浮かびながら「ギャーコワイー」などと叫んでいたけれど，むしろそんなあなたの若さが怖い。

なぜでしょう?　そのあとスタッフさんに背中を押され，気が付くと体にバンジーをするための器具を取り付けられている私。そして「このバンジーでいかなることが起こっても責任を問いません」的な書類にサインさせられていました　。

みんなの視線を感じながらバンジー台を目指します。途中でふと足元を見ると，思った以上に高い！　できるだけ下を見ないようにして最上階へ。細くせり出したところに行くと，係員さんが器具の確認をしてくれて，いつでも飛べる状態に。なのに，最後の一歩がどうしても踏み出せない！　昔から空を飛ぶのが夢で，高いところが大好きで，妹からバカと言われていた。そんな私が，恐怖に足をガクガク震えさせている……！

叫んだり，カウントしてもらったり、自分は鳥だ　と思い込んだりしたけれど、どうしても飛べず，精神力を使い果たして階段で降りて帰りました。

負け惜しみじゃないですけど，これはおそらく私が「バカ」でなくなった　ということだと思います。飛べなかったのが悔しくて，その後数日間は夢にまで見たというのはナイショ。

喜屋武ちあき♥KYAN CHIAKI

付箋がびっしり貼られた攻略本をガイドに，『モンハンP2』世界をディープにさまよう狩猟系オタクアイドル。1986年3月13日生まれ、身長158センチ，B90W59 H86。

きゃんちからのお知らせ

突然ですが「きゃんたすてぃっくわーるど」は今月で連載終了となります。2年間　本当にありがとうございました！
今後もゲームラボ，そして喜屋武ちあきをよろしく♥



日本一「萌え」にくわしいせんせいが語る

おたく神経サナトリウム

同人誌の昼、中学生日記の夜

好意的であれ否定的であれ、オタクを巡る外部からの声はいつだってにぎやかだ。これらに振り回されて面倒を被る前に、我々はただ不平不満をぶつけるだけではなく、状況を改善する別の手段を考える必要があるのではないか。

表現するという責任

やあ。日本一「萌え」にくわしい精神科医だよ。

いやあ、凄かったなあ。なにがって、5月19日のイベントが。前にここでも告知したけど、「同人誌と表現を考えるシンポジウム」が、池袋の豊島公会堂であったんだよね。そこには、けっこうな悪天候にもめげずに終結した漢たちの大群が！　じつは打ち合わせでは1階の席が埋まるかどうか、という懸念もあったんだけど、フタを開けてみたら2階席まで満杯！　ほぼ漢のみで！　という結果に。900人以上の大きなお友だちを前に話をしたのは正直初めてのことで、せんせい的にも驚いた。

そもそもは警察庁の「バーチャル社会のもたらす弊害から子どもを守る研究会」の最終報告書に、同人誌規制をほのめかすようなくだりがあったのが発端だった。これは前にも話したよね。この手の有識者会議がどんなに下らないものかってことは、せんせいも身をもって体験済みだ。東京都の青少年問題協議会に参加したときも、会ではコンビニで成人向け雑誌の販売規制はしないという結論だったのに、都議会であっさりひっくり返されるんだから。あの不毛な論議はなんだったんだろうなあ。

シンポジウムの内容については、「ITmedia News」(http //www itmedia co jp/news/articles/0705/21/news010 html) に詳しいレポートがあるし、もっとコンパクトなまとめもネット上に山ほどあるから、来られなかったヒトはそっちを見てくれ。せんせいも本業の関係で、第2部の途中から参加したような身の上なので、こういうレポは助かるなあ。何点か大事なことをピックアップしとこう。

まず意外に知られていなかったのが、同人誌の表現ってけっこう自主規制されてるって事実。18禁表示も含めて、印刷所や即売会主催者によってかなりしっかりとチェックはされているんだよね。せんせいもコミケットアピール(自主規制ルールが記された手引き書)の存在くらいは知ってたけど、これほどチェックが行き届いているとは知らなかったな。じつは商業誌よりも基準が厳しいくらいとか。

同人誌って、ハンパに知ってる人ほど「なんでもありのウラ文化」と思ってるんじゃ？　警視庁の研究会で「同人誌ってヤバいらしいっすよ」とか、したり顔で入れ知恵したヤツもそういう連中の1人なんだろう。'91年に幕張メッセからコミケが事実上追放されたのも、「善意の一市民」の通報がきっかけらしいけど、こういう連中こそが文化の敵だ。でも自主規制の事実も含め、同人誌の実態がマスコミにきちんと伝わったのなら、このイベントを決行した甲斐があったというものだ。

第2部は有識者による討論なんだけど、こちらもなかなか有意義で参考になった。でも、まあここはせんせいの意見だけ書いてお茶を濁そう。もうね、エロマンガを読めばエロス人になるっていう論理はとっくに破綻していると。それにネットにこれだけ性情報があふれているのに、マンガだけ規制してもどうなるもんでもないと。

せんせいはむしろ、バーチャルな性表現がこれだけ洗練されちゃうと、もう2次元だけでいいやという人々がたくさん出てくる可能性のほうを考える。だから永山薫さんに「規制を徹底したらどうなる？」と尋ねられて、ついうっかり「健全な性犯罪が増えるんじゃないですか」なんて答えちゃったけど、これは性犯罪被害を受けた人にはちょっと配慮に欠ける発言だったかも。抗議があったわけじゃないけど、冗談に聞こえなかった人にはごめんなさい。

マンガに限らず、「表現」には必要な条件が2つある。1つは、自由であること。もう1つは、表現が人に影響を及ぼす可能性についての責任の自覚。これは性表現に限らないね。これから同人誌に関わろうという人には、ぜひとも考えてほしいな。

ところで、ここへ来てもう1つ、同人文化に大きく影響しかねない法案の話題が持ち上がった。今回は紹介するゆとりはないけれど、著作権法の親告罪化という問題。

●Xbox360の「ボンバーマン」はクソゲーでした。オンライン対戦にはだれもいないし。（兵庫県神戸市／エム）　■地下施設から脱出するため100のステージをたったひとりで戦う「ボンバーマン Act:Zero」。オンラインにだれもいないのは、孤軍奮闘感をあおる演出だと思えばOK。

text by 斎藤 環

医学博士。爽風会佐々木病院精神科医長を務める。著書は「ひきこもり文化論」(紀伊国屋書店)「文脈病」(青土社)、「戦闘美少女の精神分析　文庫版」(筑摩書房)、「生き延びるためのラカン」(バジリコ) ほか多数。

くわしくは「たけくまメモ」(http://takekuma.cocolog-nifty.com/blog/2007/06/post_9137.html) などを読んでおいてほしい。いずれここでも取り上げるからさ。

「中学生日記」に「腐女子」が！

じつはこのシンポジウムがあった日の夜、NHK教育テレビではとんでもない番組が放送されていた。なんとあの「中学生日記」が「腐女子ネタ」を放映するという。「中学生日記」といえば、'72年から続く超老舗番組だ。なんでおかタいNHKが？　なんでリアクションは……ありえないね！　だってNHKってとっくにオタクの巣窟じゃない。一説には「萌え」の語源となったとされる「恐竜惑星」だってNHK。古くは「未来少年コナン」から「カードキャプターさくら」まで、オタク心を支え続けたNHK。中学生日記にしても、2005年10月には「恋に燃え、アニメに萌え」なんて回が放映されている。だから今回の「腐女子」ネタは、出るべくして出たとも言えよう。しかしその内容は……

明るくて文章が得意な中３女子が、同じクラスで変人扱いされている腐女子から“めくるめくＢＬの世界”へと導かれ、しだいに目覚めていく…って展開なんだけど、なんですかこの「ツッコミ待ち」みたいなワールドは？

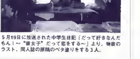
クラスメート男子のカップリングを妄想したり（イラストあり）、微妙な髪形の彼氏が登場して「たまたま好きになったのが腐女子だっただけ」とか激白したり、エンドロールのイラストじゃ１人だけ美化されてなかったりと、ええ、そりゃあもう爆笑させていただきましたよ。でも、こんな脚本ならせんせいにも書けるよ。ってことは、かなり実態とはズレが？　Web上の反応もけっこう賛否あるみたいだしね。

腐女子化した女の子が、男子に「アンタらだって、エロい本読むでしょ？　じゃあＢＬキモいとか言ってんじゃねえ」みたいなキメセリフをかますわけだが、正直ちょっと待て。そのセリフからして、ラストシーンの、男子に同人誌のベタ塗りを手伝わせるオチはおかしくないか？　なら一般人女子にエロ同人誌の制作手伝わせるか？

なんというか、中学生日記の理想とする世界と、腐女子世界のありようは水と油じゃないのかな。ある意味わかりやすい男子おたくの世界に比べて、腐女子の世界は「観察」が難しい。彼女たちが「どうせ興味本位ならかまわないでほしい」というのもよくわかる。今回の放送は、こういう興味本位の視線と、その免罪符のような教訓オチという強引な組み合わせで、これじゃ当事者も不愉快だろう。

ただせんせいは思ったね。同人誌を規制しようって動きも、腐女子を番組で好意的に取り上げようって動きも、いろんな意味で共通してるってね。どちらかといえばウラの文化を、オモテ世界のロジックでコントロールしよう、という傾向。だいたい理解とコントロールってほとんど同じだし。そもそも「腐女子であることを恥じる必要はない」なんて教訓、押しつけがましいにもほどがある。

ただね、腐女子のみなさんにも考えてもらいたいことがあるんだ。やっぱり当事者が小さくても声を挙げていかないと、状況は変わらないか、どんどん悪くなってしまうって可能性を。世間の目は関係ない、という姿勢のみでは、思わぬ規制で足をすくわれかねない。「どんなふうに見られているのか」を意識しつつ戦略を展開することも、表現者の責任の一端かもしれないな（まあこれは、せんせいの独り言ってことで）。



５月19日に放送された中学生日記「だって好きなんだもん！～“腐女子”だって恋をする～」より。物語のラスト、同人誌の原稿のベタ塗りをする３人。

アニメ会が話題のあの人に直撃！

勇気を出してアニメての告白

かつての恋人の結婚式

ジューン・ブライド。6月は各地で幸せなカップルが誕生する月である。昔、愛を語り合ったあの人も知らない男と将来を誓い合っているかもしれない。それを素直に祝ってあげられないのは、いけないことなのであろうか。

構成／みやじまこ（アニメ会）

◎第1話「手紙」

6月初頭。梅雨の気配など感じさせない、カラリと晴れたある日のこと。アニメ会宛てに、編集部から1通の手紙が転送されてきた。

今どき蝋で封がされた古風なその手紙には差出人名がない。ただ「ゲームラボ編集部：アニメての告白コーナー　御中」と、丁寧な英語で書かれているのみ。

「金髪碧眼のお姫様（CVイメージ：川澄綾子さん）からのラブレターだったりして？」

「あっ、それが実は妹だったりして！」

「じゃあサンタさんが……！」

などと、本連載の第1～3回を参照していただけかなければあまりピンとこないであろう軽口を叩き合うメンバー。らちが明かないので開封し、「もえたん」（三才ブックスより好評発売中。アニメ化決定！）を片手に英語の手紙を読んでみる。

【結婚します　6月×日××時より、××教会で式を挙げます　あなたのことは、もう忘れます　】

パリーン。持っていたドリンクバー用のグラスを落としたのは三平×2だった。まるでヴァンパイアに血を吸われたように真っ青な顔をしている。

「三平さん、どうしたんですか？……あっ！」

あっけにとられるメンバーを背に、ファミレスを飛び出す三平。

「心当たりがありそうでしたね」

「そういえば三平さん、昔イギリスで皿洗いのバイトしてたときに、お屋敷のメイドさんと恋に落ちたことがあるって、酔っぱらったときに時々・・」

「え、あれ本当だったんですか？」

「とうだろう」

「あれ？　そういえば今日タツオはどうしたの？」

「コンビニでパン買ってから来るって言ってましたけど」

「パンといえは昨日の『らき☆すた』見ました？」

「見た見た！　あの時のかがみちゃんがさぁ―」

心の奥では三平を心配しているが、それを隠してアニメ話に興じ出すメンバーたち。彼が帰ってくるまでこの馬鹿話を続けよう。何十時間でも続けよう・・。口には出さないが、メンバーの誰もが、そう決心していた。

◎第2話「ジューン・ブライド」

三平は走った。無心で走った。山手線3駅分走ってたどり着いたのは、手紙にあった××教会。

「ここにあの人が……」

これから自分が起こす行動が、愛する人の人生をめちゃくちゃにしてしまうかも知れない。一瞬躊躇する三平。しかし拳を握りしめ、意を決する。

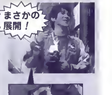
「くそっ！」

入り口が施錠されていたので2階に駆け上がる三平。踊り場から見下ろした階下には、今まさに他人のものになろうとしている愛しい人が…・！

な、な、なんと！　三平の愛しい人、メイドのエマさん（＝本物）を我がものにしようとしていたのは、アニメ会メンバーのサンキュ



鐘の音を切り裂いて教会へ突入する三平。はたしてこの中には　？



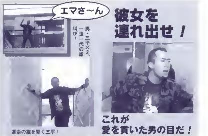


●PS2を縦置きにすると　横置きにしたときより動作音が小さくなる。原因は？　（千葉県松戸市／KNIGHT）　縦置きのほうが接地面積が狭いので　地面を通して伝わる音が小さくなるからだと思います　「ことはハードを空中に浮かせられれば　もっと静かに　!?　PS7あたりでゼヒ。

今回突撃したのはこの２人

三平×２（みひらさんへい）
漫才コンビ「ペイパービュウ」のツッコミ。活動はアニメ会や「西口プロレス」など多岐に渡る。比嘉と同人誌ネタライブを開催。

サンキュータツオ
アニメ会一のお調子者。ガシャポン フィギュアなどの造形物が大好き。居島一平との漫才コンビ「米粒写経」として活動。



運命の扉を開く三平！

ータツオだった！

タツオとエマさんがこのような状況に至った経緯はまた別の機会にこの連載で明らかにしたいと思うが、とりあえずこの瞬間、三平の目には愛する女性しか映っていなかった。

「オー・マイ・ガー〜ッ……！」

生粋の仏教徒が、生まれて初めて心から神に祈った瞬間だった。

「エマさ〜ん!! エマさ〜ん!!」

考えるよりも前に、心が、雄叫びを上げていた。

「……!!」

手で口を覆い、目を丸くするエマさん（＝本物）。しかし、心のどこかでこの展開を望んでいたからこそ、エマさんはゲームラボ編集部に手紙など出したのだろう。

「エマさん！」

「三平、さん…」

こうなると最早「三つ又槍タックル」でも二人を止められない。エマさんの手を引き、教会から脱走する三平の目に迷いはない。

◎最終話「旅路」

二人は走った。振り返ることなく走った。地下鉄３駅分走ってたどり着いたのは、小さな洒落たカフェ。

「手紙を受け取ったときには、正直どうしようかと思いましたよ、エマさん」

「……」

「でも、嬉しかったです」

「……」

「これで、よかったんですよね？」

「……」

「改めてココで、オレからちゃんと、愛の告白をさせてください」

「……」

「……**エマ、さん？**」

「……ポポ」

「？？？」

「ありがとうポポ。いや？照れるポポ?!（※「ポポ」はサンキュータツオが自分を可愛く見せるために使用している語尾です）」

「えぇぇ〜〜〜〜っ！ なんでタツオが!?」

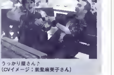
なんと、うっかり者の三平は、エマさんの手ではなく、恋敵・タツオの手を引いてきてしまっていたのだ!!

６月初頭。梅雨の気配など感じさせない、カラリと晴れた空の下で、男は生まれて初めて、心からこの言葉を吐いた。

「ギャフン!!」



手を引いていたのはエマさんでなく


うっかり屋さん♪
（CVイメージ：能登麻美子さん）

●いつの間にか「ドラクエIX」が普通のRPGになってる！（大分県宇佐市／みずき）編お披露目の時点では『モンハン』風のアクションRPGだったはずなのに、コマンドRPGに路線変更した『ドラクエIX 星空の守り人』。略称が「ほしもり」っていうのは任天堂にこびてるんでしょうか。

それでも明日も読み続ける

マンガなんてただの過ちだ

ブルマをはいた少年

うじうじとした“女々しい”内面と、かわいらしい外見。女の子より女の子らしい主人公はもはや当たり前のものとなった。しかし現在、そうしたオタク受けする設定を標榜してなお、そこに留まらない作品が登場し始めている。

「ヒロイン化」する主人公

少年マンガの主人公で、ヒロインより男の子の彼のほうが萌えるよ、むしろ真のヒロインはこっちだろという「読み」はわりと以前からあったと思う。いわゆる“腐女子”による読みは脇において、男性読者から見てあれは男のほうがヒロインだよなあというものだ。

それがいつごろからあったものなのかは、ちゃんとマンガ史的な検証をしないといけないのだが、とりあえず思いついたところで満田拓也『健太やります！』(1988～94年「週刊少年サンデー」連載)を挙げておこう。ここでは、むしろキャラ絵、図像よりの要素のほうが強かったとは思う。有り体にいって、バレー部のマネージャーであった（本来の）紅一点的ヒロイン、近森さんがかわいくなく、逆に連載が進み、描線が洗練されていくにつれ、主人公の健太がどんどんかわいくなっていったのである。まあこの時点ではまだ事態は図像のレヴェルでの「美少女化」と、まとめられるかもしれない。なぜならば『健太やります！』では、恋愛も含めて人間関係そのものの描写には力点は置かれておらず、高校男子バレー部が部員みんなで頑張って勝利に向かっていくことが物語を牽引していたからだ。この時点での健太は、たしかに繊細な「良い子」ではあったのだけれど、それゆえ物語のレヴェルで彼を「ヒロイン」と言うには、まだいささか無理があった。

だが、近年の作品を見ると、物語の構造上、登場人物の配置上、これはヒロインでしょうという男性キャラはいくらでも見つかる。凛々しく、まっすぐな性格を担い、強く、タフに戦う役割を女性に割り振り、繊細で、自己の存在理由を常に問うような内面を持ち、人間関係に敏感で、脅威からは守られる役割を男性に割り振るという、ジェンダーロールを逆転させた作品は、すでに当たり前のように時代のものとなっている。

たとえば、本格的ガンアクション作品であり、フィルム・ノワール的なものを大胆にマンガに導入した広江礼威『BLACK LAGOON』などはその好例だろう。なにかと銃をブッ放す荒くれた役回りや冷徹なロシアン・マフィアのボスといった役回りはこぞって女性のもので、ごく普通の日本人青年であった主人公は、みずからは暴力行為を行なわず、むしろいつも酷い事態に巻き込まれる位置にいる。人々が「じつは主人公がヒロイン」と言うのは、むしろ自然な成り行きだろう。

こうした「ヒロイン化」、ジェンダーロールの逆転の背景には、多分に、ストレートに男性的役割を男性キャラに演じさせると、途端に嘘くさく感じられたり、感情移入がしづらくなったりする点があるのだと思う。もしナウシカが筋骨たくましい男性キャラだったらと想像してみればわかりやすいかもしれない。まさに救国の英雄然とした「男」の物語は、果たして成立するのだろうか。

『椿ナイトクラブ』の持つズレ

さてそんな状況のなか、少年マンガ誌のなかでもっとも独立独歩な「週刊少年チャンピオン」から、少年主人公を「姫」だとはっきり宣言し、明確にヒロインとして扱かったギャグマンガが登場した。哲弘『椿ナイトクラブ』だ。男の子にブルマをはかせ、女装をさせ、その彼がやたらと出てくる蛮行少女キャラの誰よりもかわいいというものなのだが、これがまた、ヤンキーとオタクのノリが交錯した妙なマンガだったりする。

マンガ評論家の藤本由香里は、この作品を含めた少年マンガでの女装少年の増加を「同人誌やボーイズラブ（男同士の恋愛）誌で、女性たちは男の中の“女の子”性をさまざまに追究してきた。男性向け同人誌でも、『かわいい男の子』ネタは以前からある。それが今、一般誌に広がってきた」と分析する（『マンガ・アニメに女装少年、ギャップ楽しむ』「朝日新聞」2006年11月9日）。そして「男らしさ、女らしさに縛られない空気が世の中に広がっている気がします」と続ける。

●ガンダムマニアを名乗る芸人って、ファーストの名シーンの話ばっかりしますね。（大阪府大阪市／緑山先生） 鶴品川庄司のあの人や雨上がり決死隊のあの人など、明らかにガンダム知識が足りてません。制作側がファーストぐらいしか知らないということも原因のようですけどね。

text by 伊藤 剛

マンガ評論家　鉱物愛好家。武蔵野美術大学芸術文化学科などで講師を務め、表現論からマンガを見据えた語り口で支持を受けている。著書は「テヅカ　イズ・デッド　ひらかれたマンガ表現論へ」(NTT出版) など。

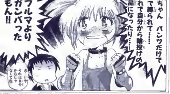
これは『椿ナイトクラブ』が成立する土壌をよく解説している。しかしここで指摘されている「一般への浸透」というのがじつは曲者だ。

『椿ナイトクラブ』のアウトラインを確認しておこう。主人公・三島茜は中学生男子。彼は幼なじみの少女・椿五十六に守られている。五十六は暴力団組長の孫娘で、常に手甲を装着している中学生女子。彼女は自分たちを「正義を守る騎士団」とし、茜を「姫」だとしている。「騎士団」というのはこの作品独特の設定で、近隣の中学にもそれぞれ「騎士団」を名乗る蛮行少年少女が存在し、バトルをくり広げている。このあたりに地つきのヤンキーテイストが入っているわけだ。作品の舞台である「入曽市」とは、埼玉県狭山市の入曽から取られている。首都圏郊外に住む人々の、地元つながりの関係性が反映していることは言っておいていいかもしれない。

そして、むやみやたらと強く、しかし妄想じみた勘違いばかりする五十六や、ＳＭの女王様然とした腹黒教師などのドタバタに巻き込まれる格好で、哀れな主人公・茜ちゃんは女装をさせられたり、亀甲縛りをされたり、ブルマをはかされたりする。ギャグのテンションは異様に高く、登場人物の行動が突飛であっても、なぜか説得力がある。そこがおかしい。しかし「茜ちゃん」は、「男性向け同人誌」や、エロマンガのショタキャラたちとは少々位相が異なる。彼はたしかにかわいいが、親のカードでアダルトビデオを借りるような、普通に性欲を持った中学生男子として描かれているのだ。もう少し言えば媚びがない。また読者に萌え姿を強調して見せる「決めカット」も意外に乏しい。その意味では、物語のレヴェルでも、表現のレヴェルでも、彼はあくまでも従来からの少年マンガの主人公である。

つまりこの作品で注目すべきは、ヤンキーノリのハイテンションなドタバタコメディという「少年マンガ」の枠組みに、外から女装美少年と戦闘美少女というセットが持ち込まれているという点である。いま「外から」と書いたのは、この作品が、ショタキャラや女装美少年といった趣向を醸成してきたオタク的な表現空間を「外部」とする位置にいるためだ。絵柄も萌え系とはいえないし、大金持ちのお嬢様とその執事、妹キャラなどが登場しても、オタクのデータベースにはうまくハマってくれない。ベタなキャラ設定ではあるんだが、なにかズレている。そこでの「茜ちゃん」の存在は、男子が女装をさせられることのおかしみを提供するだけのものでも、萌え萌えのショタキャラでもなく、宙吊りにされている。読者の（あるいは登場人物の）彼を欲望するまなざしは乱反射し、焦点を結ばない。そこで作品の構造を保たせているのは、ギャグのテンションと、むしろ旧来的な少年マンガの枠組みである。つまり意匠のレヴェルではひどくオタク的でありつつ、構造のレヴェルではオタク的なものは拒絶されている。

私たちのマンガは、すでにこうしたハイコンテクストな作品をも成立させる環境にあるのだ。



©哲弘　秋田書店　週刊少年チャンピオン



女子用のブレザーを着せられた主人公・茜（左）と、彼をかばうヒロインの五十六（右）。（哲弘「椿ナイトクラブ」第４巻／秋田書店／2007／107ページより）

●本人じゃないのね。『押忍！闘え！応援団2』の曲。（広島県府中市／あばば）　偽島本的には別人がボーカルをあてています。木村カエラや矢井田瞳などはそこそこ似ているのですが、男性ボーカル曲がどれもイマイチ。平井堅の「pop star」はヒライケンに歌わせてほしかった。

COLUMN
GAMELABO COLUMN
::05

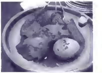
ブログで見つけた気になる食べ物

ソウルフード・ドットコム

黒色の魚肉練り製品

土地によって味付けが異なる料理はいくつもあるが、色からして違うケースはそう多くない。今月は“見た目でビックリ”“食して馴染み深い”という、東海地方の１品を紹介しよう。

　みなさんは「はんぺん」の特徴を挙げろと言われたら何と答えますか？
「えーと、まず白い。あとは、ふわふわです」
　おそらくこんな感じでしょうね。①白　②ふわふわ。はい、正解！　そんなの当たり前だと思うでしょうが、ある地域でこの質問をすると、まったく逆の答えが返ってくるんですねー。
「んとね、まず黒い。そして、歯ごたえしっかりです」
　その地域では、①黒　②歯ごたえしっかり。これが正解となっているのです。そんなバカな！　どの地域だ？　と思った方にお答えすると、これは静岡なんですね。
　静岡では、はんぺんと言えば、黒いはんぺん。通称「黒はんぺん」のことを指すのである。というか、はんぺんといえば、黒くて当たり前なので、わざわざあっちの人は「黒はんぺん」と呼ばないらしい。黒がスタンダードなので、あえて「白」と区別する必要があるときだけ「黒はんぺん」と呼ぶそうだ。



モノクロでわかりにくいけれど、左上にあるのが黒はんぺん。歯ごたえしっかりです。

「東京に住んでいたときは、『黒はんぺん』と聞くたびに静岡を思い出しましたね。やっぱり静岡でしか目にしないので……」
　これは静岡出身者に聞いた話だが、響きだけで故郷を思い出させるとは、なかなかのソウルフードぶりではないだろうか。
　いったい、どんなものなのかとても気になるので、さっそく食べに行くことにした。
　静岡駅近くの居酒屋で注文したおでんの中に入ってきた。ちなみに静岡のおでんは、汁も黒い。これはなんでも牛スジを入れて煮込むからだとか、出汁にしょう油を注ぎ足し注ぎ足し使うからとか、いろんな理由があるようだ。
「あ、だからはんぺんも黒くなっちゃったんですか」
「いえ違います。はんぺんが黒いのは、もともとですよ。黒いのはイワシのすり身が練りこまれているからです」
　なるほど。普通の白いはんぺんは、タラなどの白身魚を使うから白いわけだが、こちらはイワシを使うから黒くなるというわけか。では、黒さのカラクリもわかったところでさっそく食べてみよう。
「あー。これは……なんか食べたことがある味ですね。えーと、何だっけかな」
「イワシのつみれ……じゃないですか？」
　そう。黒はんぺんは、イワシのつみれにそっくりの味だった。ま、

text by 岡部敬史
編集者兼ライター。「別冊宝島」編集部を経てフリーに。ブログに関する執筆活動を精力的に行い、ブログ評論家としても名高い。著書は「Web2.0殺人事件」（イーストプレス）、「ブログ進化論ーなぜ人は日記を晒すのか」（講談社）。

イワシが入っているから想定内の味だけど、ほんとそっくりだ。そして、ウワサどおり固い。白いはんぺんの持つ“ふんわり”さは皆無である。これは大人向けの食べ物だなぁと思ったら、案の定「子供のころは黒はんぺんがキライで、白はんぺんばかり食べていました」と言う人もいた。
　はてさて。では、どうして静岡のはんぺんだけが、イワシを入れて黒くなったのか。そのあたりの事情を、静岡の市役所に電話して聞いてみた。
「静岡というところは、水産加工が盛んな街です。そういった現場では、どうしても魚の端切れとか、従来なら捨ててしまうような部位が出てきます。それを上手に使えないものか――そういった模索から出来た食べ物だと聞いています」
　へー。いいお話だ。要するに静岡人の無駄を出さない精神が生み出した食べ物だったわけですね。黒はんぺんは、まさに静岡人のグノドソウルが生み出した名産だったのだ。

●ソウルフー度

黒はんぺん：★★★★★

SOUL FOOD .COM

●日本が戦争をふっ掛けられるとしたら　宣戦布告の理由はなんでしょうか。（熊本県熊本市／坪井トブ太）（編）がアメリカ人だったら、「パワーパフガールズ」を萌えアニメにアレンジされたことにキレて宣戦布告かな。いまだに「パワパフZ」を認める気になれないですよ。

COLUMN

GAMELABO COLUMN

06

電脳世界を辛口コラムニストがマターリと斬る

オダジマかく語りき

言いたいことも言えないこんな内閣じゃ……

松岡農水大臣が自殺したことは知ってるよな？　この自殺については、ネットでさまざまな陰謀論を主張する人たちがいるし、一部週刊誌でも同様の記事がある。でも、落ち着こう。確実なのは松岡大臣が死んだってことだけだ。

text by 小田嶋隆

1956年東京・赤羽生まれ。早大卒。半年のサラリーマン生活を経てライターに転向。「YomiuriWeekly」など各誌で連載中。「人はなぜ学歴にこだわるのか」など著書多数。最新作は「サッカーの上の雲」（駒草出版）。

松岡農水大臣の自殺は、多くの人々にとってまったく想定外の出来事だった。で、私などは、ニュースを聞いて、もののみごとにびっくりしたわけなのだが、世の中には、こういうとき、まるで動じないタイプの人々がいる。

「なるほどね」

と、まず最初に彼らは小さくうなずく。そして

「まあ、オレには半分ぐらいは予想がついていたけどさ」

ぐらいな態度で、余裕たっぷりにあたりを見回すのだ。

いずれにしろ、この種の予想外の事件が起こると、その出来事の性質が突飛であればあるほど「オレは前から知っていたよ」みたいなことを言う「事情通」が現れることになっている。このこと自体は、昔からそんなに変わっていない。私が高校生だった30年前だって同じだった。教室の後ろ半分では、事情通を気取る連中が流した奇妙な噂が蔓延していたものだ。やれ、郷ひろみにはヘソが3つあるだとか、三億円事件の真犯人は現職の大臣の息子だとか……。

ただ、その当時とちょっと違っているのは、インターネットが普及して以来、この種の陰謀論が、精度を増しているということだ。具体的に言うと、日本中にいる無数の小陰謀論者たちの案出した、無数のちっぽけな陰謀論が、ネットの掲示板やブログやSNSを通じて相互に結託増幅洗練強化されて、実話週刊誌レベルの推理ぐらいには成長してきている。

でもって、新聞を読まない若者たちの間では、新聞の記事そのものよりも、記事の裏読み技術を競う連中が流した裏ソースに影響を受ける連中が増えているわけで、

「知ってますかオダジマさん」

みたいな調子で、連絡をしてくる知り合いの中には、2ちゃんねる発の噂をマジで信じ込んでチェーンメールを発信する阿呆がいたりもするのである。

もちろん、新聞に載っている記事を、丸ごと鵜呑みにする態度はあまり賢い処世とは言えないのかもしれない。それでも、あらゆる新聞記事の裏に、必ず隠された真実があって、世の中の出来事の大半は○○○の陰謀なのであるみたいな、そういう考えかたをしている人と比べれば、みのもんたの見解を丸ごと自分の意見として採用している昼下がりのおばさんたちのほうがずっと健康だと私は思います。だって、そうでしょ？　松岡大臣はじつは闇の勢力に「消され」たのであって、その死の衝撃をカモフラージュするために療養中の人気歌手が手すりから突き落とされて……みたいなストーリーは、お伽噺にしてもあんまり不出来じゃないか。

それでも、一般的な考えかたでは説明がつかない事件に遭遇すると、ある人々は陰謀論に走るのである。彼らは、何事かが「理解できない」ということが、どうしても我慢できない性質の人々であるからだ。だから、理解できない事件や、解明できない謎や、解釈不能な事態に直面すると、彼らは、手元にある材料を組み合わせて、パズルじみた結論をひねり出す。

この種の陰謀論も、純粋にパズル（あるいは知的なゲーム）として楽しんでいる分には、たいした害はない……のだろうか。だって、中には、仲間内で語っている陰謀論を丸ごと信じてしまう人々が2割かそこいらはいて、彼らのうちの何人かはマジで病院行きの結末を迎えたりするわけだから。

では、残りの8割の冗談陰謀論者はマトモなのかというと、彼らの場合、モノを信じやすい人々をだまして喜んでいたりするわけで、その意味では、ガチな陰謀論者よりタチが悪いのである。

一説によれば、松岡大臣は、発見後二十分間にわたって、吊るされたまま放置されていたらしいのだが、この、現場を見たかのような噂を発信した張本人が、吊るされた状態で発見されることを私は懸念している。

■「FFタクティクス」ってこんなに難しかったっけ。（東京都昭島市／土師）㊝全員のBraveを90以上にするといいでしょう。「ほめる」を使いまくり、基礎Braveを底上げしましょう。互いにほめ殺しあう様子は、さながら自己啓発セミナーのようでメチャクチャ不気味ですけどね。

容赦無用のマウントパンチ

ゲーム業界観察"ガチ"日記

勝ち組・任天堂の慢心

依然として続くWii＆NDSの快進撃。しかし、任天堂の大黒柱ともいえる人物が放った勘違い発言により、業界内にはしらけムードが漂い始めた。一方そのころ、PS3擁するSCEは"唯一の味方"に足を引っ張られる始末で…。

第1位　米国メディアに「作ろうと思えば『Halo』も作れた」

売れてるFPSをいいとこ取りしたマネっこゲームなんて、作ろうと思えばいつでも作れるんだい！　いつもは物腰が低く"いい人"のパブリックイメージが定着してるミヤホンの言うことだけに、あちこちで波紋を呼んでます。でもこれって、もしかして"泣き言"じゃねえの？

『スーパーマリオ』や『ゼルダの伝説』シリーズほかを築き上げてきた実績がまぶしくて、宮本茂という才人は、任天堂嫌いの連中からも一目を置かれてきた。そして『時のオカリナ』以降はプロデューサーという形で後方に一歩退いている。しかし、そのためかえって、ますます"宮本神"に祭り上げられたり、自分のカンを信じすぎるあまり、現場から上がってくる冴えた発想までも潰す"小姑"に成り果ててなかっただろうか？

元々、『ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス』の"プロデューサー"だった青沼英二氏が"ディレクター"に格下げされ、「1年間作ったのに宮本にちゃぶ台を返された」とぼやいたことから、「宮本茂のちゃぶ台返し」はチヤホヤと尊敬を集めていた。まるでそれがクオリティに妥協しないクリエイターのあるべき姿、みたいに。が、日本で期待されたほど売れてないじゃん『トワプリ』って。本体のWiiはいまだに品切れが続いているし『Wiiスポーツ』も100万本を突破。なのに3月の時点で56万本？　ひょっとして宮本さんのセンスってさぁ、時代遅れで古いんじゃないの？

主人公を操作できずにムービーを見てるだけの時間が異常に長かったり、初めて触るWiiリモコンで難しすぎる釣りをさせられたりと、イライラ要素満載な『トワプリ』を作ったミヤホンが、「作ろうと思えば『Halo』を作れた」って？　うわははは、ご冗談を。あのゲームは我やら作家性やらをキレイさっぱり捨てられて、自分の作るものが好きじゃないユーザーの意見にも"聞く耳を持てる"人にしか作れないでしょ。なんなら、『Halo 3』…はもうすぐ発売だから間に合わないけど、『4』の開発チームに入れてもらって、ゼロから修行してはいかが？

第2位　ファミ通「『バイオ5』はPS3専用」と大誤報

また「ファミ通」ちゃんがやってくれましたー！　いつだかの「Vistaではxbox360うんぬん…」よりもみっともないのは、雑誌が発売される前にカプコン様のサイトで大っぴらにバラされちゃったこと。

通常ゲームの記事が「ファミ通」とかのメジャー誌に載るまでには、原稿を書く（調べろよ！）→編集デスクが赤ペンを入れる（突っ返せよ！）→メーカーチェック（「ファミ通」の担当者に電話かけろやぁ！）――てなワケで、もう輪転機回っちゃってるんすよーってころにカプコン様の広報に回されてきて、こんな仕打ちに遭わされたのかもしれず。

チョンボしでかしたライターの心の動きは手に取るようにわかる。Wiiの1人勝ちじゃ誌面がバランス悪くてサマになんないよ、いまPS3で売れてるソフトはないし、PS3でしか遊べない専用ソフトがなけりゃ盛り上がらないし……あっ『デビルメイクライ4』ってPS3オンリーだったのにマルチにされたよな、その埋め合わせに『バイオ5』ってPS3専用にしてるんじゃね？　＜トラップ

そうしてゴマすりされた"はず"のカプコン様はというと、海外で快進撃を続けるXbox360でシェアを増やしていかねばと必死になってるところ。ありがた迷惑なんだよ。Microsoftにフラれたらどーすんだよ!!　と、きっと鬼の形相。これ以上カラ滑りしてメーカーににらまれる前に、浜村シャチョさん、全社員に『太鼓の達人』でも配ったらどうかな？　タイコを持つなら上手く持たなくっちゃ！

第3位　岩田社長が株主と投資家に謝罪!?

ここ数か月の間『スーパーペーパーマリオ』のほかに目ぼしいヒット作が出てないWiiが、いまだにどうして品切ればっかなのかな？　みんなラケットやバット振ったりするのにゾッコンLOVEなわけ？

実際はPS2の次に買い換えるハ

●今度は『FFⅣ』か…。（新潟県新潟市／竜速ナグラ）　寒NDSで『FFⅣ』がリメイク。『FFⅢ』と同様で、全面的に3Dグラフィックとなるそうな。メテオを放つテラや　迫る壁を石化で止めるパロムとポロムなど　作中のショッキングな絶命シーンをいかに表現するかが楽しみです。

text by パスタ台東

そろそろセガは「ソニニニ」を作るべきですよ！　と羽田方面に向かって毒電波を飛ばしてるオモイデ系ジャーナリスト。できれば、米国から呼ばれてきたストリンガーCEOがクタタタをSCEから放り出す展開で。

ードとしてXbox360はマニアックすぎ。PS3？　高すぎてあり得ないっていうことで、消去法的にPS2→Wiiに買い換えるサイクルが定着してきただけかもしれないけど。

岩田社長のソフトな語り口であるとか、時と場所を選んで一気にしゃべるスタイルは、先代の山内社長が「遊びにパテントはない」とかサージ発言を連発していじられまくったのと対照的だ。でもね、それって口先だけのイメージ戦略だよねぇ～。ファミコン本体と売れないソフトとの抱き合わせ販売の記憶はまだ生々しいし。

まぁ、Wiiをどばっと市場に放出して品余りになったら、今度こそ据え置きゲーム機の火が消えかねないので「ほどほどにね」ってカンジ？　ライバルのPS3がもっとしっかりしてくれてたらねぇ…。

第4位　ネオジオ本体・周辺機器・ロムソフト修理サービスが終了

スーファミよりも前から頑張っているハード、よくぞ20年近くも持ち堪えた！　『真・サムライスピリッツ』を発売日に定価（税込み31,290円）で買ったのが、半年後に500円まで値崩れしたのも恨んじゃいないよ。あのピリピリした一撃必殺ワールドに猫耳を持ち込みやがったチャムチャム（声：千葉麗子）は除いてな。

第5位　学研とカプコンが「テレビゲームのひみつ」を共同制作

学研の「まんがひみつシリーズ」で、ついにゲームが取り上げられた。「学習マンガ」という新ジャンルを切り開き、「地球を貫通するトンネルを掘って地球の裏側に出ることは可能か？」なんてむちゃな秘密を探っていた「できる、できないのひみつ」が懐かしい人はオッサンです。

第6位　「超兄貴」がバーチャルコンソールで復活

筋肉だるまのアドン＆サムソンがむきっとポージング、どぴゅっとメンズビームの「超兄貴」がメサイアの名前とともに帰ってきた。前にも何回か戻ってきていて、彩京の「超兄貴～聖なるプロテイン伝説」（PS2用）では避けられない彩京弾にうんざりした記憶はリセットして待ってます！

第7位　アノ名シリーズがエンペラー黒田の新ブランドから登場

3D格ゲーの『FIST』や、最近では『アップルシードEX』まで、プレイヤーの忍耐強さを試し続けた男・エンペラー黒田こと黒田幸実さん。そんなグレイトなお方が立ち上げたゲームブランドが、伝統あるRPG『ONI零』の新作を手がけることに！　黒田さんの「ゲームクリエイターで行こう」って著書には、クソゲーばかり作り逃げして生き残れるサバイバル術でも書いておられるんでしょうか。

今月のゲーム業界NEWSハイライト

1 米国メディアに「作ろうと思えば「Halo」も作れた」

上記は「スーパーマリオブラザーズ」「ゼルダの伝説」などの生みの親で、現在は任天堂の代表取締役専務を務める宮本茂氏が、米国のエンタテインメント誌「Entertainment weekly」のインタビューに寄せたコメント。宮本氏のこの発言に対し、国内ゲーマーのあいだでも賛否両論が渦巻いている。

2 ファミ通「『バイオ5』はPS3専用」と大誤報

「週刊ファミ通」の6月15日号に、PS3とXbox360での発売が予定されている『バイオハザード5』が、あたかも"PS3のみで発売される"と誤解を招くような記述があった。これを受けたカプコンは、該当号の発売日の前日（5月31日）に自社サイトにて訂正文を公開。エンターブレインもその翌日に、自社サイトで"お詫び"した。

3 岩田社長が株主と投資家に謝罪!?

任天堂代表取締役社長・岩田聡氏が、2007年3月期決算説明会の場で、現在も入手困難な状況が続くWiiについて「先の需要を見通す力がなかった、反省しきり」と自社の非を認め、謝罪した。

4 ネオジオ本体・周辺機器・ロムソフト修理サービスが終了

SNKプレイモアが自社サイトにて、今年8月をもってネオジオ本体と関連機器のサポートを終了する旨を発表。部品調達が困難になったのが最大の理由とのこと。

5 学研とカプコンが「テレビゲームのひみつ」を共同制作

学研の「まんがひみつシリーズ」のラインナップに「テレビゲームのひみつ」が追加された。本の発刊にあたってはカプコンが全面協力している。

6 「超兄貴」がバーチャルコンソールで復活

「ラングリッサー」や「超兄貴」シリーズなど、マニア心をくすぐる作品で名を馳せたメサイヤ。現在はゲーム産業を撤退し、システムソフトウェアの開発を中心に業務を展開しているが、メサイヤ作品の著作権などを管理するエクストリーム社が、同ブランドの復興に向けて新たに動き出した模様。

7 アノ名シリーズがエンペラー黒田の新ブランドから登場

元気の元役員・黒田幸実氏が代表取締役を務めるゲーム開発会社ディー・イー・エルと、コンパイルハートが手を組んで新ブランドを設立。記念すべき一作目は「ONI零」シリーズ最新作となり、NDSユーザーに向けて8月30日に発売されるとのこと。

8 スクエニが過去最高の売上高を記録

スクウェア・エニックスが2007年度3月期連結決算を発表。「FFXII」や「DQMJ」の売れ行き好調により、売上高は約1634億円と過去最高に。

9 NDS Liteのカラーバリエーションが全部で7色に

大人気の携帯ゲーム機NDS Liteに新カラーが登場。新たに追加されるのはメタリックロゼ、グロスシルバーの2色で、発売は6月23日から。

10 年に一度の大祭典・東京ゲームショウ、今年のテーマは…

9月20日から23日にかけて、幕張メッセで開催される東京ゲームショウ。今年のテーマは「つながって ひろがって 世界へ。」に決定した。

■「ウゴウゴルーガ」のDVDボックスが楽しみ。（千葉県柏市／大円周）　◉シュールな作風で人気だった「ウゴウゴルーガ」がDVDで復活。その宣伝も兼ねて放送された特別番組では、ウゴウゴくんがニートになっていることが明らかに。なんか、イタくてDVD見れないんですが…。

明日なき18禁PCゲームの彼方へ

さよなら、エロゲー業界

エロゲー業界から見た同人規制

同人ショップの増加やネット通販の普及により、数年前と比べて同人作品は人の目に触れる機会も多くなり、非常に入手しやすくなった。ますます商業化が進む同人業界の規制について語ろう。

池袋で5月19日に識者を集めて開催された「マンガ同人誌の表現の自由を考えるシンポジウム」を見学してきた。シンポジウムのおもな内容はそのタイトルのとおり、同人の自主規制についてである。

主催者の面々からは、「コミケでは審査を行っていました。今後はちゃんと審査していることを対外的に伝えていきます」との旨が述べられた。壇上に上がっていた招待のパネリストたちは、同人が自主審査していることに驚き、ほめていたが、エロゲー業界に身を置く筆者は別の意味で驚いた。

というのも、商業エロゲーとは審査の方法があまりにも異なっていたからである。同人の審査方法とは、

・印刷会社とコミケ準備会と同人流通がおのおの独自の基準を持って審査してダメなものはNGを出している

・印刷会社とコミケ準備会でファイルをやり取りして審査基準のすり合わせをしている

というもの。

つまり、審査しているとはいえ、明文化された統一規定があるわけではなく、印刷会社や同人流通によって審査基準はまちまち。印刷会社、同人流通、コミケ準備会の三者がカバーしあって、無審査で流れないようにチェックしているというわけだ。

一方、エロゲー業界といえば、ソフ倫やメディ倫によって制定され、明文化された倫理規定によって一律的な審査を行っている。実写アダルトビデオ業界のビデ倫なども同様だ。

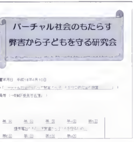
実写アダルトビデオ業界には、映像の審査団体であるビデ倫から自主審査団体やインディーズブランドが独立し、業界としての結束力が低下、その結果として価格統制が取れずに市場が崩壊したという過去がある。また、エロゲー業界でも、ソフ倫から有力メーカーが脱退して新たにメディ倫が設立されている。

審査とは明確な明文化された基準が存在し、それが一律にフェアに適用され、適用方法に抗議を申し立てる方法があり、違反するところにはペナルティが課せられるもの。基準は誰もが参加できるカタチで討議され、修正されなければならない。ビデ倫やソフ倫において、脱退するメーカーが出現したのはこの点が徹底されていなかったからだ。

もちろん、同人と商業エロゲーを同列に語ることはできない。しかし、筆者はソフ倫やビデ倫の過去を知っているだけに、今後同人の基準の適用の詳細をめぐってのトラブルや、審査基準の変更の大変な討議や利権とか審査委員の選定の透明性の論議など、面倒な事態が起こるのではないかという気がしてならない。

商業化が進む同人ソフト販売

あまりにも審査を厳しくしたり、審査基準を画一的に定めてしまったら、それはもはや同人ではない、という意見もあるだろう。たしかにそのとおりだ。即売会などで頒布されている同人作品は頒布先も



警察庁から昨年末に「バーチャル社会のもたらす弊害から子どもを守る研究会」に関する報告書が発表された。その報告書のなかで、同人誌が初めて公式の文面中に登場し、「子どもを性行為の対象とするコミック等を18歳未満に売らないためのの対策をもとめていくべきである」という自主規制を求める結論が出された。今回のシンポジウムはそれに基づいて開催されたものである。

「バーチャル社会のもたらす弊害から子どもを守る研究会」
http://www.npa.go.jp/safetylife/syonen29/Virtual.htm

●コーティの声優は17歳らしい。（愛知県愛西市／ユノ）　新アニメ「新曲奏界ポリフォニカ」で初主演を果たした現役女子高生声優戸松遥。また演技は荒削りですが、むしろそれがノンデレキャラにピッタリでgood。新人声優のデビュー作にはノンデレをぶつけるのが定石になるかも。

text by DAE-HYON

業弱小エロゲメーカーのプロデューサー。ヒット作は出していないものの、交友関係の広さと18禁ゲームに対する愛情だけは、自称"業界でもトップクラス"。エロゲー業界の現在に抱く危機感は人一倍強い。

限定されているのでそれでもかまわないだろう。

しかし、同人とはいえ、「とらのあな」や「DLsite.com」のような商業流通に乗せている同人ソフトはどうだろうか。とくに最近は販売店側が財布事情の厳しい商業エロゲーメーカーに専売ソフトを作らせ、それを同人ソフトとして販売するようなケースが目立ってきている。ここまでくると商業エロゲーとほとんど差はない。そのようなソフトを「同人」ソフトと言っていいものかと疑問に思う。ある程度規模の大きな販売経路を利用している同人作品だけは、統一公開基準に則ってきっちりとした審査は必要であると筆者は考えている。

エロゲー業界から同人審査への提言

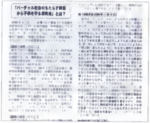
あえて同人審査をする方々に提言したい。同人作品と商業タイトルとの垣根が低くなってきた現状においては、そろそろ独自の審査基準ではなく統一的な規定を定めるべきではないだろうか。

審査基準はソフ倫の審査ルールをコピーし、それを使ってもいいだろう。実際にCEROやメディ倫の倫理規定を読むと、条文の名前の付けかたから内容までソフ倫とそっくりである。同人用語で言うなら二次創作か。

もしくはいっそのこと、コミケ実行委員会が代理受審としてソフ倫に審査を委託するという手もある。あまり知られていないことだが、ソフ倫の審査料は決して高くない。とくに売れてないエロゲーメーカーには優しい。

たとえば、1,500円で500本販売するソフトならば審査料はシール代込みで6,000円である。サークルスペース代のようなものだ。昔とは違い審査で何週間も待たされることはほとんどない。百戦錬磨の審査員がすごいスピードで審査してくれる。もちろん、「ソフ倫」を「メディ倫」と置き換えてもらってもかまわない。

コミケの西館の屋上は商業スペースであり、事実上ソフ倫に加盟しているエロゲーメーカーのスペースである。ソフ倫のイベントにゲストとしてコミケ関係者の名前を見ることもある。これだけ両者の仲がいいのならば、同人作品の審査をソフ倫に依頼することも可能だろう。



シンポジウムで配布されたパンフ。なかにはソフ倫に対する辛らつな意見も見られる。

運命共同体の同人とエロゲー

商業エロゲーも同人誌も一般人から見ればどちらもマイナーで怪しい存在である。排除したいと考えている人や団体も多い（もちろん、筆者にも業界に携わるものとして、ある種の文化の担い手である自負と新しい価値観の発信源という自信はある）。

凶悪な性犯罪が起きたとき、容疑者の自宅から怪しげな同人誌やエロゲーが見つかったりすると、同じように叩かれる。ある意味運命共同体ともいえるだろう。エロゲーと同人誌はユーザー層も大きく被っているはずだ。その万が一のリスクのためには、同人も商業も対外的にしっかりとした審査ルールを携えて、無知な政治家や煽るだけのTVメディアに付け込まれないように隙をなくすことが必要だろう。

●大当たりするとメダルが払い出されるゲーセンのパチンコで　メダルじゃなくて100円玉が出てきたことがあった。（実話）　（愛知県春日井市／スカタン1号）　㊧ゲーセンのメダルを100円玉がわりにカチャポンができたりしますし（たぶん犯罪）　メダルと100円は等価ってことで。

ゲームラボ的 会社案内

第４回

カプコン

ABOUT THE COMPANY

ライトユーザーがとっつきやすく、かつマニアのヤリ込みにも堪えうる良作を連発。アクションをメインとしながらも、職人的なシューティング、はてにはRPGやクイズ、パズルゲームまでもそつなく作ってしまう。そんな底知れない懐の深さを持つメーカーがカプコンである。その始まりはIPM（のちのアイレム、現在のアピエス）創設者である辻本憲三氏が、経営方針の違いなどから役員と対立してIPMを退社したところまでさかのぼる。そして退社の数年前に設立した会社、IRMがいまのカプコンへと繋がっているのだ。現在は順調な経営を行っているように見えるカプコンだが、昔からのユーザーから「潰れる直前に大ヒット作を出すメーカー」とささやかれているように、その歴史は倒産の危機と劇的な大復活の繰り返しであった。流れとしては、っ、潰れる!?→超ヒット誕生→続編作りまくり→やっべ、なんか売れなくなってきた……（最初に戻る）といったパターンになっている。そんなカプコンの窮地を救ってきた超ヒット作は数あれど、真っ先に頭に浮かぶのが『ストリートファイターⅡ（ストⅡ）』であろう。改めて説明するまでもなく、以降に続く格闘ゲームのひな型であり、各ゲーセンの経営形態までも変えてしまった超有名作である。とはいえこの『ストⅡ』も、ご多分に漏れず続編が連発され、格ゲーブームの衰退と同時に売り上げが下降していった。では、「超ヒット作と超ヒット作との間には、ダメな続編だけを作っていたのか？」ということになるが、そのときはそのときで続編のなかにもしっかりとした良作を残している。格ゲーブームの終わりかけに発表した『ストリートファイターⅢ』は、お世辞にも世間的にヒットしたとは言えないが、コアなファンからは「格ゲーとしては最高傑作である」という評価をされ、いまだにゲーセンなどに対戦台が置かれていたりする。これらを鑑みるにカプコンの作品（調子に乗って作り過ぎた続編を除いて）は、ただ真面目に、丁寧にゲームを作っているだけという事実が根底にあり、そのセンスが時代や流行・ユーザーの嗜好にマッチしたときにだけ超ヒット作に化ける、というカラクリになっているのかもしれない。

ひと目でわかるカプコンの歴史

●IRM（サンビ）時代

1979年　辻本憲三氏がカプコンの前身となるIRM株式会社設立

1981年　子会社として日本カプセルコンピュータ株式会社設立／サンビ株式会社に商号変更

1983年　販売部門を担当する子会社として（旧）株式会社カプコン設立

■旧カプコン時代

1983年　メダルゲーム「フィーバーチャンス」発売

1984年　アーケードゲーム「1942」発売

1985年　ファミコンソフト「1942」発売

1986年　ファミコンソフト「戦場の狼」「魔界村」発売

1987年　ファミコンソフト「ロックマン」発売
アーケードゲーム「ストリートファイター」発売

1989年　サンビが（旧）株式会社カプコンを吸収合併、商号を現在の株式会社カプコン（CAPCOM CO., LTD.）に変更

■新カプコン時代

1989年　アーケードゲーム「ファイナルファイト」発売

1990年　スーファミソフト「ファイナルファイト」発売

1991年　アーケードゲーム「ストリートファイターⅡ」発売

1992年　スーファミソフト「ストリートファイターⅡ」発売

1993年　大証二部に上場

1994年　アニメ映画「ストリートファイターⅡ」公開／ハリウッド映画「ストリートファイター」公開

1996年　PS用ソフト「バイオハザード」発売

2000年　東証一部に上場

2001年　PS2用ソフト「鬼武者」発売。PS2初のミリオンヒット（国内）になる／GBAソフト「逆転裁判」発売／アーケードゲーム「機動戦士ガンダム 連邦vsジオン」開発（発売はバンダイ（当時））

2002年　ハリウッド映画「バイオハザード」公開

2003年　アーケードゲーム「機動戦士Ζガンダム エゥーゴvsティターンズ」開発（発売はバンダイ（当時））

2004年　出版事業に参入／PS2ソフト「モンスターハンター」発売

2006年　大阪国税局に申告漏れを指摘される

2007年　PSPソフト「モンスターハンターP2nd」発売。PSP初のミリオンヒットになる



※写真は東京支社

設立：1979年５月30日
代表取締役社長兼CEO：辻本憲三
資本金：29,915,000,000円
本社所在地：大阪府大阪市中央区内平野町３-１-３

text by ケンウチウミ

■留学から帰ってきてファンへの英語メッセージが「Hello」。カッコいいぜ？（北海道札幌市／佐藤武彦）●半年の語学留学　というか遊楽留学を終えたKAT-TUNの赤西仁。帰ってきちゃうなんて　森クンを切り離し式ブースターにしてブレイクしたSMAPのようにはいかないか。

今はこんなお仕事しています！

最近起こったカプコンの危機としてまず挙げられるのが、申告漏れを大阪国税局に指摘され17億円もの追徴課税を受けた事件だ（昨年3月。現在も係争中）。この強烈な不意打ちにより「またヤバいのでは？」という空気が一瞬流れたが、『モンスターハンターP2nd』『逆転裁判4』、そしてXbox360の『デッドライジング』『ロストプラネット』の好調さがこの暗いニュースを打ち消しつつある。ほかにも系列子会社の吸収合併、『大神』のクローバースタジオ閉鎖、韓国に子会社設立など、「だだ大丈夫!?」といった話題は尽きないが、いろいろとメスを入れながら頑張っているのだと信じたい。

そしてユーザーたちが大きくどよめいたのが、PS3で出すと言われていた『デビルメイクライ4』のマルチプラットフォーム化発表。かつて「『バイオハザード』はGC独占供給」と宣言していたのにもかかわらず、他ハードに移植したのとほぼ同様の事件である（『バイオハザード4』の件に関してはつい最近、三上氏が公の場で謝罪した）。海外のソニーファンの間ではカプコン製品をボイコットするという行動も起こっているが、これがアリとなると、気になるのはPS3で発売予定になっている『モンハン3』などの人気作品。PS3に見切りをつけてマルチプラットフォーム作品とするのか、はたまた初志貫徹し、いまだ伸び悩むハードを牽引させるソフトとするのか。カプコンの今後の動きからはファンならずとも目が離せない。

黒歴史 こんなこともありました…

やっちまった感がビッシビシ伝わってくる『ストII』を元にした映画、「ストリートファイター」。なにげにハリウッド作品であり、主役のガイルはジャン＝クロード・ヴァン・ダムが演じるなどみょうに豪華だ。バイソン将軍の野望をガイルが食い止めるために戦うというストーリーなのだが、出てくるキャラクターたちの設定がほとんどゲームとは別物。「な、何ゆえあのキャラがこんな役を!?」としか思えないような展開の連続で、しまいにはゲームには出てこない「キャプテン・サワダ」なる日本人まで登場する始末。「『ストII』の映画」として観ないほうが心の平静を保てるだろう。ただ個人的に、劇中に登場するザンギエフの見た目だけは完成度が異常に高いと思ってます。



キーパーソンはこの人！

岡本吉起



1981年にコナミに入社し、退社後の1983年にカプコン入社。開発トップとして現場を指揮し、ある時期からは広報担当として活躍する。そして2003年にカプコンを退社し、株式会社ゲームリパブリックを設立。現在は同社の代表取締役兼CEOを務める。

『ソンソン』『1942』『エグゼドエグゼス』などを手がけ、カプコンの黎明期を支えた名物クリエイター。1997年にはゲームシナリオの開発会社であるフラグシップを設立し、代表取締役社長を兼任。現在はみずから設立した株式会社ゲームリパブリックの社長を務める。歯に衣着せぬ発言やゲームを作っているにもかかわらず「テレビゲーム嫌い」を公言するなど、"わかりやすい"破天荒ぶりでファンとアンチ両方の注目を集めている。ただし大言に対してゲームリパブリック製ソフトの売り上げは芳しくなく、Xbox360本体と同時発売した「エブリパーティ」の初週売り上げが641本であったという珍事から、一部では「641本吉起」という本人にとっては不名誉なあだ名を付けられ親しまれ（？）ている。

今後はここに期待！

いまのカプコンは『モンハン』『逆裁』『デッドラ』などが絶好調。しかしこれからその続編だけに頼っていくようでは同じことの繰り返しになるだけだ。「D&D」やアメコミを題材にした作品を出したり、冗談としか思えないコントローラを同梱した『鉄騎』を開発したりと、いい意味でのオタ気質も技術力もある。さらに他社が中途半端なアクションやシミュレーションで逃げた「ガンダム」という題材で、「ホラ、これが正解でしょ」と言わんばかりに叩きつけてくれた『連邦vsジオン』など、ケームを愛する情熱とそれを実現する力は十分にあるのだ。続編で安定したいというのも経営的にわからないでもない。ただ、しゃがんで待って相手が飛び込んできたらサマーソルト…という超安定なガチガチの待ちガイルではつまらなすぎる。ファンとギャラリーが望むのは、けん制で出してきた待ちガイルの中足払いをドット単位で入かちせ、そこから一歩踏み込んでスクリューパイルドライバーで吸うという超クールなザンギエフなのだ。今後のカプコンには、そういう超カッコイイ攻めと勝ちかたを期待したい。

……あ、あと今後出る『モンハン』からは、田中剛氏が考えた新古龍をどうか削除してください。『モンハン』最大の魅力であった恐竜世界観を、ファンタジー過ぎるダサいデザインでぶち壊しにしたうえに、戦っててもイライラが募るばかりですから…。

●童貞の精子で人工授精した場合、その童貞は魔法使いになれる資格はあるのか？ などと真剣に考えてみる。（大阪府大阪市／緑山先生）
㊥その場合、魔法精子 もとい魔法戦士になれますね。ちなみに 童貞で30歳を迎えても魔法使いになれないことは㊥が実証済みです（泣）。

21世紀の日本をリーガルにサバイブする

デジキッズのための法律講義

イメージシティ事件　～浮かび上がる現行著作権法の問題

私的使用を目的にしているにも関わらず、著作物の利用の場や機会を提供しただけでその著作物の利用主体であると見なされてしまう「カラオケ法理」。この強引な法理が適用された判決が、また1つ下された。

text by 小倉秀夫

東京弁護士会所属弁護士。中央大学法学部兼任講師も兼ねる。中古ゲーム裁判、「mp3.co.jp」ドメイン名訴訟、対WinMXユーザー発信者情報開示請求訴訟、ファイルローグ訴訟等に代理人として関与。弁護士としては丸14年。

筆者はMacの愛好家でありiPodの愛好家ですから、「着うた」を聴こうと思ったことはありません。それで知らなかったのですが、どうもCDなどからPCにリッピングした楽曲を簡単には取り込むことができない携帯電話の機種があったようですね。

利用者からすると、自分の手持ちCDに収録されている楽曲については改めて「着うた」配信業者からダウンロード購入しなくとも、PC経由で取り込めて当然という感覚があります。それが一般人には技術的に困難だということになれば、これを容易にする商品・サービスを提供しようという事業者が現れるのは自然な流れです。

そんななか、利用者のPCで「着うた」用のファイル形式に変換した電子ファイルを自社サーバにインターネット経由でアップロードさせ、それを当該利用者が登録した携帯電話にのみインターネット経由で送信するサービスを提供していた事業者が、JASRACから著作権侵害であると指摘されました。そしてJASRACを相手に債務不存在確認請求訴訟を提供したのが、いわゆる「イメージシティ事件」（あるいはサービス名をとって「MYUTA事件」）です。

東京地裁はこの事件に関して、上記サービスはJASRACの著作権（複製権および公衆送信権）を侵害するものと認めました。そこでは、私的使用目的の複製（一般にメディアシフトのための音楽情報の複製は、私的に音楽を聴いて楽しむために行われる限度において私的使用目的の複製として著作権者の許諾なくして行っても適法となる）およびメディアシフトのためのデータ転送（「公衆」に対するデータ転送ではないので、著作権者の許諾なくしては行えない公衆送信行為にそもそもあたらない）を手助けしたに過ぎない事業者の行為を違法行為とするために、「カラオケ法理」が活用されたのです。そしてこの判決は、上記サービス提供者をサーバでの音楽データの複製の主体と見なすことにより、複製主体がみずからおよびサーバからユーザーの携帯電話への送信を行っていたとすることで、私的使用目的の抗弁が適用される余地を消しました。また携帯電話へのデータ転送の主体をサービス提供者と見なしたことで、データの転送元から見て転送先を不特定人＝公衆とすることにも成功したのです。前者の手法は「選撮見取事件」地裁判決で採用されており、後者の手法はカラオケボックスの経営者をカラオケボックス内での歌唱の主体とすることによって、仮にカラオケボックス内で客が1人で歌を歌っていたとしても、不特定人（＝公衆）に直接聞かせる目的での歌唱が行われたと認定した、いわゆる「ビッグエコー事件」などで採用されています。

また上記サービス提供者を複製および伝送行為の主体とした理由として、サービス提供者がサーバを所有・管理していること、当該サービスを利用するにあたっては特別な認証を受ける必要があること、本件サーバのシステム自体をサービス提供者みずからが設計し、必要なソフトウェアを開発していること、などが重視されているようです。このこと自体は「録画ネット事件」高裁判決と「まねきTV事件」高裁決定などを顧みても、少なくとも東京方面では上記のような解釈が従前よりなされてきたということが言えるでしょう。そういった意味では、今回の判決は妥当だとは思わないものの、予測の範囲内ではありました。

裁判所がカラオケ法理を適用して適法行為への関与行為を適宜違法行為とすることを認め続ける限り、経済社会的には容認されるべき新サービスが裁判所に阻害される悲劇は今後も繰り返されるでしょう。したがって適法行為への関与行為は著作権法の規律の観点からも適法であることを明示する新規立法が、現代の日本では強く求められるのです。



ピョコタンのマンガレポート
彦龍24時
作・絵　ピョコタン
日本一マズいラーメン屋「彦龍」
開店以来、変わらぬマズさで17周年！
開成
どうかんやまとおり
西日暮里
しのばずどおり
よみせどおり
「ラーメン彦龍」
文京区千駄木
3−42−8
千駄木
日暮里
テレビにも多数出演！
ついには本まで出版!!
マズっ
うゅ〜
彦龍のノリヒコさん
そんな彦龍さんと
ピョコタンは
大の仲良しです！
でも、何度食べても
このマズさは
説明がつかない…!!
そこで！ 彦龍さんの
１日に密着してみることに！
マズさのヒミツを
明らかにするぞ！
AM6：30 店の２階の自宅で起床
意外と
早起き！
起きるなり自転車でお出かけ
買い出し
かな？


観光バス乗り場…!?
バスに乗った!!
ブィ〜ン
こんな朝から
いったいどこへ!?
AM11：00
サファリパーク到着！
えぇ〜っ!?
あ！もしや!?
動物とラーメンに
なんらかの関係が!?
大喜びで動物の写真を
撮りまくる彦龍さん
パチ
パチ
パチ
パチ
強そうな動物 大好き!!
トラとかライオンとか!
ラーメン
関係なさそう…
ふれあい広場で動物とたわむれる
ウサギをニンジンで
おびき出して…
無理矢理だっこ！
ラマにエサをあげようとして…
ペッ
ツバをかけられ…
ブチ切れる!!
テメエには
もうエサやらねえ!!


鹿用せんべいを
かじって一言
マズい…
味が
しねえ…
彦龍さんにも「マズい」
という味覚が!?
はじめて聞いた！
その後、併設された遊園地で
観覧車やガ●ダムに乗る
プレイランド
と、その時！彦龍さんの目が輝く！
視線の先に
あったものは…
ドラゴン!!!
彦龍さんは
ドラゴン(龍)が
大大大好きなのだ!!
彦龍
=
原憲彦＋龍
(本名)
(ドラゴン)
こうして、大満足で
サファリをあとにし…
ドラゴン♥
うん♥
PM5：30 無事帰宅！
さぁいよいよ
ラーメン作り？
…と思いきや、またすぐどこかへ！
?
写真屋だ！
ダッ
さっそく動物写真を
現像するんだ!!



キミも彦龍でマズさを体験しよう！ついでに、現像したての峰さん写真を見せてもらおう！
注文時に「ゲームラボ見ました」と言うと、ピョコタン特製ポストカードがもらえるよ！



洋ゲー刑事 亜牙 AKIBA

HEY! 洋ゲー知ってる? ここじゃ洋ゲーしか紹介しないって知ってた? 「萌え～」とか抜かしたらマシンガンをドタマにぶっ放すわよ? 洋ゲー差別反対! 洋ゲーを愛する者に祝福を! ILLでDOPEで最高にCOOLな洋ゲーをやってると、マッチョなイケメンに抱かれるよりアツくなれるわ! OH! YEAH!

亜牙刑事

GOD OF WAR 2

ゴッド・オブ・ウォー2

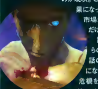


ジャンル アクション
年齢制限 MATURE(17歳以上推奨)
発売元 SCEA
機種 PS2
価格 7,600円

世界最高のアクションゲームの続編はウワサにたがわぬ傑作だった!

世界最高峰と評されるアクションゲーム『ゴッド・オブ・ウォーⅡ』(以下『GOW2』)がついに発売されたのよ～! って3月末の話だったんだけど、遅まきながらレビューするわ!

とオネエ言葉も疲れたので普通に書くけど、とにかくおもしろいと大人な洋ゲー好きの間で評判なのがこの『GOW2』。プレステ2最後の大作と言われるだけあって、次世代機なんて知らないよ! と言わんばかりのハイクオリティな完成度。前作はSCEの制作なのに、なぜかカプコンから日本版がリリースされたが、そのマッチョな世界観に拒否反応が出たのか日本での売れ行きはイマイチで、今回の続編がローカライズされる可能性は少し怪しい雲行きとなっているのが現状。これで発売されないなんて結果になったら、日本はますます世界市場から孤立するのは確実なんだけどね。



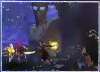
設定とストーリーは前作からの延長線上で、ギリシャ神話の世界に再び突入することになる。主人公は前作で国の危機を救ったスパルタの戦士クレイトスで、人間でありながら神の庇護によって超人パワーを会得し、その勢いで世界征服を企むものの、それが神にバレてしまい力を剥奪されるところからゲーム開始。序盤からいきなり「世界七不思議」でも有名な「ロードス島の巨像」とクレイトスのタイマン勝負となり、自分のウン十倍もある敵を相手に大奮闘させられるのだが、これまた絶妙なゲームバランスで、スキルが足りなくても何とか倒せてしまう。これまでの洋ゲーと決定的に違うのだ。

ステージは全部で7つで、敵との戦闘と謎解きやパズル風味のオブジェクトが交互に登場するスタイル。敵を倒したりステージに配置された器物を破壊すると得られる「オーブ」をクレイトスの必殺武器「ブレード・オブ・カオス」や、今回から新たに加わった槍とハンマーに注入してパワーアップさせたり、魔法アビリティを成長させて敵に立ち向かうのが主なゲームの流れとなっている。

もちろん前作にも登場した女神たちとのウッフンアッハンなミニゲームも健在。プレステ2のポテンシャルを限界まで引き出したグラフィックや、洋ゲーにありがちだった視点変更操作を排除したあたりは、どちらかというと日本産のアクションゲームっぽいのがポイント。『バイオハザード4』のディレクター三上真司が、「『GOW』のような完成度の高いアクションゲームが日本から生まれなかったことに危機を感じた」と某ファミ通誌上で語っていたように、こんなに遊べるゲームの評価が日本では低いという現状は、正直言ってどうかしている。勤勉なるGL読者は、ぜひ『GOW2』をゲットして遊び倒してほしい。これこそ唯一無比の大人向けアクションゲームなのだ!

『GOW2』と神話世界のステキな関係

欧米人たちにとってギリシャ神話は民族のアイデンティティを形成するうえで重要な存在であり、『GOW2』では神話の世界をどれだけゲームで再現できるか徹底的にこだわっている。だからこそ、ゲーム序盤に登場する「ロードス島の巨像」に始まり、「バビロンの空中庭園」や「オリンピアのゼウス巨神像」など、世界七不思議でしかお目にかかれないような伝説の大物（？）が次々とクレイトスを待ち受ける敵として降臨し、大暴れしてくれるのだ。さらに1つ目の怪物サイクロプスや蛇女メデューサ、地獄の番犬ケルベロスや牛男ミノタウルス、そして巨神タイタンなどもステージボスとして登場し、プレイヤーを見事に神話世界に引きずりこんでくれる。



そもそも「剣と魔法のファンタジー」は欧米人の伝統。日本のゲーム市場で人気のある某ファイナルなんたらとかドラゴンなにがしとかは、ギリシャ神話が民族レベルでDNAに染み込んでいる欧米人にとっては、そもそも相容れない存在であり、実際人気もない（ゲームとしてはそれなりに評価されているが、キャラデザインが不評なのです）。では欧米人の考えるファンタジーとは一体何なのか？　それはとにかく武骨でマッチョで血みどろの世界であり、悲愴もドラマもすべては流血で解決させる世界。それを追体験させてくれる『GOW2』は、日本生まれの間違ったファンタジー観に対する欧米からのキツ～い回答にほかならないのだった。









『GOW2』攻略のススメ　〜神様　殺さないでください〜

『GOW2』の主人公クレイトスは、初期装備の武器であるブレイド・オブ・カオスなどで行く手に立ちはだかる敵を皆殺しにしなければならないのだが、このゲームでは武器を装備した状態で自由度の高いアクションが多数可能となっている。そのため、ザコ敵でも殺しかたによって得られるオーブポイントが変化するなど、細かいところまでよく練られているのだ。とくに○ボタンで発動する「ブルタル・キル」を取り入れたコンボは高得点。ザコ相手には□ボタンの連打から○ボタンにつなぐコンボを乱発するだけで勝てるうえ、オーブも稼げるので、非常に便利だ。しかも敵が無尽蔵に出現するポイントは基本的に用意されていないので、こうした高得点のコンボが効率よくオーブを稼ぐ唯一の方法とも言える。近年のゲームではまれに見る絶妙なゲームバランスだ。さらに使用武器は前作と同様に魔法アビリティとの組み合わせによって強化され、オーブを注入して武器自体のスキルもアップさせれば効果は絶大。出現する敵によっては使用武器を切り替えて対処しなければならないので「死んで覚える洋ゲー魂」を忘れずに進んでほしい。

ただ、敵に殺される危険はコンボアクションさえ覚えてしまえば、さほど問題にならない。問題はパズル要素の強いステージである。とくに時間を止めてから解除する必要のあるオブジェクトのパズルは厄介で、成功するまで何度となく転落死したり、初めからやり直しをさせられたり、ヒントが少なくて考えさせられたりする。これらのパズル要素は後半に行けば行くほど難易度が上がるので、できれば攻略本(当然英語)片手に挑戦するのが時間の節約にもなってグッドだ。

ボス戦では『GOW』恒例の「表示されたボタンを素早く入力」するシステムがさらに進化し、ボタン入力のほかに左右アナログスティックをグリグリ回したりしなければならない。表示されるコマンドはランダムで変化するため、とにかくタイミングと目押しの技術が問われることになるぞ。

アクションと同様に重要なマジックは、今作では5種類用意されているが、いずれも特定ステージをクリア後に会得するシステム。マジックにもオーブ注入による成長レベルが設定されているので、最初から使用できる「ポセイドン・レイジ」以外のマジック、とくに敵を一定時間石化できる「ヘッド・オブ・ヨーレイル」あたりを強化させるとベスト。

攻略といっても難易度が絶妙に調整されている本作では、とにかくプレイして体で覚えることが重要。ボスキャラ戦で苦戦しないように平均的に育てるのもよし。『300』よろしくスパルタ戦士としてブレイドだけガンガン鍛えるのもよし。すべてはプレイヤーのセンス次第なのである。



『GOW2』ボーナス要素

『GOW2』は硬派なアクションゲームを自称するだけあって、かつての洋ゲーにありがちだった隠しコマンド入力でラクに勝利するようなシステムが存在しない。クレイトスのボーナスコスチュームは、すべてゲームをクリアしてからでないと入手できないので、頑張ってクリアを目指そう。コスチューム名と条件は下記にまとめたので、攻略の楽しみのために参考にしてほしい。

■ボーナスコスチューム

●GOD OF WAR	難易度に関係なくゲームをクリア
●HYDRA ARMOR	難易度に関係なくゲームをクリア
●DARK ODYSSEY	難易度"GOD"でゲームをクリア
●ATHENA	難易度"TITAN"でゲームをクリア
●HERCULES	難易度"TITAN"でゲームをクリア
●GENERAL KRATOS※	サイクロプスの目玉を20個集める
●GOD ARMOR	チャレンジ・モードでGODランキングになる
●チャレンジ・モード出現	難易度に関係なくゲームをクリア

※すべてのスキルが200%になる

「GOW2」関連作品情報

『GOW2』のゲームソフトはスペシャルディスク同梱版となっており、ゲームを開発したSCEAのスタッフインタビューやメイキング映像が収録されている。世界最高峰のアクションゲームが、どのような工程で制作されたかわかって資料的価値も高く必見だ。

さらに北米で発売されている攻略本『GOD OF WAR2』ガイドブック(限定版)には、攻略記事の他に別冊付録として『GOW2』のアートブックが付いてくる。こちらも重厚な世界観と緻密な設定資料やイラストが楽しめてオトクなので、ゲームとセットでゲットしてほしい。日本ではまったく知られていない、熱い世界がそこにある!

『GOW2』ガイドブック
ゲームハリウッドで発売中
価格 3,000円
(アートブック付き限定版は4,800円)





ガイドブック

アートブック

洋ゲー売れスジ ランキング10

RANKING 10

順位	機種	タイトル	ジャンル・価格
1	PS3 PS2 Wii NDS GBA	スパイダーマン3 通常版&限定版	ジャンル:アクション 価格 8,800円
2	Xbox360	コマンド&コンカー:ティベリアムウォーズ	ジャンル:アクション 価格:8,400円
3	PS3 PS2 PSP Wii NDS	パイレーツ・オブ・カリビアン:アット・ワールズ・エンド	ジャンル:アクション 価格 8,800円
4	NDS	エリートビートエージェンツ	ジャンル:リズムアクション 価格:4,980円
5	PSP	オーディションポータブル 通常版&限定版	ジャンル:リズムアクション 価格:7,800円
6	PS3 PS2 PSP	MLB 07 ザ・ショー	ジャンル:スポーツ 価格:8,400円
7	Xbox360 PS2	ギターヒーローII:バンドル	ジャンル:リズムアクション 価格:19,800円
8	NDS	タッチ・オブ・デッド	ジャンル:FPS 価格:4,980円
9	NDS	ポケモン ダイアモンド&パール	ジャンル:RPG 価格 5,800円
10	Xbox360	シャドウラン	ジャンル:FPS 価格:8,400円

情報提供:ゲームハリウッド
〒101-0021 東京都千代田区外神田1-9-9 内田ビル5F TEL:03-5297-3281 FAX:03-5297-3282 URL http://www.z1.ttcn3web.ne.jp/~gxe



講師
いずみべる

第4回 イラストの設計図を作ろう

前号、前々号ではキャラクターの表情やポーズの選びかた、キャラデザイン時の心得などを解説しつつ、描き手の意思を反映させるための効果的なテクニックについて触れてきました。今月は引き続き、「レイアウト」という側面から世界観の演出方法にアプローチしてみましょう。



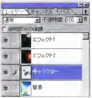
レイアウト作成はなぜ必要なのか

「レイアウト」という単語の意味をそのままなぞると、配置、配列、割り付けということになりますが、これはイラストの世界でもほぼ同じ。具体的には「人物や背景の配置」「構図を示した設計」、もしくは「設計図」のことを表します。

アニメーション制作現場などにおいては、原画や背景担当者への指示書として、結構者がこれを作成するケースも少なくありません。しかし、趣味でイラストを作成する場合は1人で作業することがほとんどなので、意識したことがない人も多いでしょう。かくいう筆者も作業効率の兼ね合いから、コンテや下描きのなかにこの作業をまとめてしまうことがあります。しかしここでもっとも大事なのは、イラストには「レイアウトの作成」という作業工程が存在し、それが非常に重要であるという事実を知っておくこと。では、なぜイラストを描くさいにこの作業が必要なのでしょう。

1つめは、イラストを客観的に見るため。そして2つめはバランス調整を図るためです。

最近ではPCのペイントソフトが普及したおかげで、背景やキャラクターを別々に配置・修正することが可能となりました。また、それにともなって構図のバランス調整も容易になっています。しかし、だからと言ってレイアウト作成作業を軽視してはいけません。とくに1枚のレイヤーやキャンバスにイラストを描く場合は、途中でバランスの悪さに気付いてからでは"時すでに遅し"。そこからの修正は、ほぼ不可能といえるでしょう。



「Adobe Photoshop」などの普及にともない、最近ではPC上で人物と背景を別々に配置する作業が一般化しつつある。しかし、それでもレイアウトを作成する作業は不可欠だ。

けれどもあらかじめレイアウトを作成しておけば、作業を進めながらバランス調整が図れます。つまり、レイアウトを用意するのは一見遠回りに見えて、じつは非常に効率的な作業なのです。また、イラストをあまり描いたことのない人は、漠然とキャラクターを描いて漠然と背景を付け足すといったような、行き当たりばったりな作業を行いがち。もちろんそれも個性のあるイラストには違いありませんが、最初から明確なイメージを含ませたイラストと、後付けで継ぎ足したイラストでは、発せられる説得力に大きな差が出てしまうのです。

レイアウト作成にあたってのポイント

さて、レイアウトを作成することの大切さをお伝えしたところで、次はどういったところに重点を置いて構図を取るかについて解説します。後述する「バランス調整のコツ」とともに、イラストを構成する要素の中で重要な役割を果たすので、しっかりと読み進めてください。注意すべきは以下のポイントです。

①何を見せたいのかを明確化する

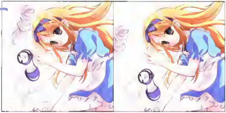
先月解説した内容と一部重複するか、大切なのは何に注目させたいかをハッキリさせること。漠然と「キャラを見せたい」というのではなく、どういった風に見せたいかによって描きかたも変わってくる。キャラだけをドカーンと見せたい場合は思い切ってアップに。性格や雰囲気も伝えたいなら、ロングカットにしてポーズや服装も"伝える手段"として利用するとよい。



同じ絵でもアップ（写真左）とロング（写真右）で印象がずいぶん異なる。受け手に意思が伝わりやすいレイアウトを考えてみよう

②見られることを意識する

構図を練るさいは、受け手を意識することを忘れずに。たとえ同じ要素を詰め込んだイラストがあったとしても、見る人を考慮したレイアウトと意識していないレイアウトでは仕上がりの印象が異なるのだ。かりにキャラクターを引き立たせたいなら、あえて周囲の要素を減らし、意図するポイントに視線を運ばせるのが効果的。また、どうしてもゴチャゴチャ感を演出したい場合は、アイテムの配置を工夫するなどしてキャラクターを浮き上がらせるという方法もある。



顔の周りにアイテムを置きすぎると人物が埋もれがちになる（写真左）。しかし、要素を減らして整理することで、バランスの取れたイラストが完成する（写真右）

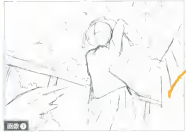
バランス調整のコツから仕上げまで

続いてはバランスの調整方法について触れていきます。筆者が初心者にもっともオススメしたいのは、全身を描き込んだキャラと、やや大きめ背景を用意し、PC上でそれぞれを動かしてバランスを探る方法です。最初のうちはパースの細かな狂いが浮き彫りになりますが、この作業を繰り返して問題点をはっきりさせることで、少しずつカンが掴めるようになるでしょう。

そしてもう1つ。これは基礎中の基礎とも言えますが、センスのよいレイアウトを学ぶには、やはりセンスのよい本に触れるのが一番。有名クリエーターの作品集や写真集を見るだけでも、感性を磨くには十分なのです。

ここまでのことを踏まえて、今月のイラストについて解説しましょう。今回は低い視点からアオリ気味でキャラクターに焦点を当てる構図です。〈画像1〉は今回のコンテですが、筆者はこの時点でおおまかな要素の配置、構図を決めています。そしてそれをもとに、レイアウト（兼下書き）を作成しました。最終的に〈画像2〉のような状態になります。キャラクターに目が行くように顔付近の要素はできるだけ省略し、遠近感を演出するために鳥の翼を手前に配置。また、キャラの後ろが少しうるさかったので、PC上でもキャラと背景の配置調整を行っています。みなさんが実際に作業する場合は、この段階で完成イラストが想像できていればOKです。

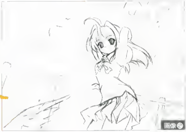
あとはレイアウトに沿ってクリンナップ＆着色。レイアウトがしっかりしていれば、そこから先の仕上げ作業もスムーズに行くことでしょう。



画像❶

まずは漠然としたイメージを描き出してみよう。この段階では正確なパースは気にしなくてもいい

コンテを参考にレイアウト兼下書きを作成。最初に想像したイメージとかけ離れないように注意しながら進めること



画像❷



ダウンロード道場 堕運濾怒

殿堂入りおもしろファイル紹介とダウンロード業界最新情報

映画 スパイダーマン3 -Spider-Man 3- (日本語字幕) TS 2h13m37s 608x256 XviD1..avi

ゴールテンウィーク話題の映画「スパイダーマン3」が早くも日本語字幕入りで流出。現時点ではハンディカムで撮影された低画質版しかないことから、関係者流出ではない。ただ、話題の映画だけに、各国の字幕職人が猛烈な勢いでがんばっているようで、その増殖ぶりには凄まじいものがある。ストーリーはかなり複雑だが、アメコミ色満載で、ネット上の評判も上々。MJ役のキルスティン・ダンストがかわいくないところがタマにキズといったところ。





世界各国の字幕職人が奮闘!

ゲーム [PSPgame] Final Fantasy Tactics - Shishi Sensou [JAP].rar

PSPゲーム期待の「ファイナルファンタジータクティス 獅子戦争」の日本語版が発売日前から流出。本家「FF」の外伝となるストーリーだが、「FF」シリーズ初の通信対戦モードを搭載。ファイル共有ソフトでは「BitTorrent」で最初に流出した。NDSのROMイメージと同様、PSPのROMイメージも今後は発売日前流出が基本になるのか?



PSPのゲームもついに発売日前流出!

お宝 芸能人ネット流出映像集 3 - 芸能ネット流出!! お宝!盗撮!放送事故! Vol.3.avi

真贋を検証する必要アリ!



ネット上に散在する芸能人のお宝映像を何者かが編集して製作された動画だ。うさんくさいアイコラ動画も混入しているが、杉●かおるや高●尚子の温泉盗撮動画や、吉●美穂の着替え、木●涼子、竹●結子の風呂場盗撮、飯●圭織の着替えなどは、かなり本人に似ており、ついついしっくり見てしまう。実際のところ本物なのだろうか?

アニメ

Ikkitousen_Dragon_Destiny_-_03_[Ayako][D6C38689].avi

お色気たっぷりで人気だった「一騎当千」の続編「一騎当千Dragon Destiny」が2007年2月よりAT-Xで放映され、地上波各局では4月から放映開始となった。全12話で、AT-Xではすでに放映終了となっているが、ここにきてAT-X版の需要が拡大。というのも、地上波版では肌の露出など、お色気度が抑えられており、修正なしで放映されたAT-X版再評価の動きが高まっているのだ。海外のアニオタ向けに英文字幕付きも出回っている模様。



アニメ

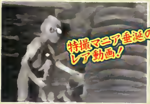
Maria The Young And Fresh Girl.avi

アニメ化されたタナカコージ原作の「もぎたてマリナちゃん」。日本では1999年にビデオが発売されているが、最近になって無修正のドイツ語版が流出した。日本のエロアニメは欧米でも大好評のようだ。アニメ自体は驚異の盗みテクニックを持つ泥棒娘が、修道院の院長に盗みを発見されてしまったことから更生。一転、シスターとなり、エロパワーを全開にしながら悪党を退治するという勧善懲悪スタイルのストーリー。う〜ん、僕ちゃんも退治されたいよぅ〜。



特撮

Birth of Ultraman - episode 00 - July 10 1966 (Japanese - no subs).avi



1966年7月10日に放送された「ウルトラマン前夜祭 ウルトラマン誕生」。今風に言うと「エピソード0」といったところだろうか。その1週間後の7月17日に記念すべき「ウルトラマン」本編の第1話が放送され、現在も多くの人に愛されているのだが、この「前夜祭」はいまだビデオ／DVD化されていない。円谷英二氏の出演や、怪獣アントラーの着ぐるみが前後逆になっていたりとツッコミどころが多く、かねてから特撮マニアの間でネタにされていた貴重映像だ。

映画

Mr Beans Holiday CAM CD1 - MrNiCeGuy.mpg

シリーズとしては10年ぶりの映画化となる「Mr ビーンの休日」のハンディカム撮影版が流出。日本でもおなじみのローワン・アトキンソンによる爆笑コメディで、本家イギリスでは3月より公開。アメリカでも8月に公開予定だが、日本ではまだ公開予定はなく、日本語字幕付きの動画もまだ流出していない模様。日本では人気がないのか？　内容のほうは字幕なしでも十分に楽しめるドタバタ劇で、ビーン節炸裂といったところ。



格闘技

シューティング興業 佐山聡 vs 小林邦明 1995.9.26.FLV

初代タイガーマスクである佐山聡と"虎ハンター"として名を馳せた小林邦明が行ったシューティングルールでのエキシビションマッチ。ファンがハンディカムで撮影した動画が、なぜか21世紀になって流出し、YouTubeにもアップロードされている。エキシビションなのに最後は佐山がハイキックでKOするという衝撃の展開。どこまでマジなのかは不明だが、佐山の軽やかな動きはいつ見ても美しい。



格闘技 **a young buakaw.flv**



K-1 WORLD MaXで二度も王者になったムエタイ最強戦士ブアカーオ。そのブアカーオの若き日の試合映像が何者かによってYouTubeに投稿されている。もっとも、現在も25歳で、十分に若いブアカーオだが、驚くべきことに彼のキャリアはすでに400戦以上。若きベテランである。ムエタイ／キックボクシング界の期待を背負ってK-1に送り込まれた刺客だけに、実力も折り紙付き。日本人で彼を止められるファイターはいるのだろうか?

エロ

【AV】無修正 飯島愛 - AV引退作品.mpg



4月に突如芸能界から引退した飯島愛。AV出身ながら、バラエティタレントや作家としても活躍した彼女は芸能界ですでに確固たる地位を築いていたが、体調不良などにより惜しまれつつも身を退く決断をする。しかし、そんな愛ちゃんのAV女優時代の裏ビデオはデジタル化され、今もファイル共有界で人気となっている。30代以上の男性の中には、青春時代、飯島愛のお世話になったかたも多かろう。看護婦姿はいま見てもかわいい。

エロ

Paris_Hilton_37_minutes_good_quality_(thedonga).avi

免停中にスピード違反で逮捕され、刑務所行きが決定したお騒がせセレブのパリス・ヒルトン。そんな彼女の元彼が数年前に流出させたプライベートSEX動画の人気がファイル共有界で再燃している。内容はAV女優顔負けの過激さだが、こんなものが流出してもセレブでいられるアメリカという国はやはり日本とは根本的に何かが違うのだろう。いや、むしろセレブだからこそ何があっても堂々としていられるのか?　どちらにしろ元彼がうらやましいことだけはたしかだ。



発売前漫画公開でタイーホ

ファイル共有絡みで久々に逮捕者が出た。今回は週刊少年漫画誌の内容を発売日前にアップロードしていた3人が逮捕されており、3人とも自分でスキャンしたうえで「Winny」ネットワーク上にアップロードしていたようだ。

逮捕された容疑者の中には「マンガが早く手に入ることを自慢したかった」などと供述している者もいるようで、「Winny」上では名の通ったスキャン職人であった可能性もある。いずれにせよ、「Winny」で他人の著作物をアップロードすることが、いかに危険かを証明する事件となった。

しかし、その後の「Winny」利用者数は減少してはいないようで、逮捕した側の目論み通りとは言えない状況が続いているようだ。そもそも、「Winny」利用者のほとんどはアップロードなどしておらず（キャッシュによるアップロードは行っていることが多い）、アップロード職人の中から逮捕者が出たとしても「自分には関係ない」とタカをくくっているのかもしれない。今後は「キャッシュによるアップロード」を行った者から逮捕者が出ない限り、ファイル共有ソフトによる違法なファイルの流通に歯止めを掛けるのは難しいのではないだろうか。

「画像ちゃんねる」管理者逮捕→画像掲示板が次々と閉鎖

ネット住民の間で人気の画像掲示板「画像ちゃんねる」の管理者が逮捕された。容疑の内容は「わいせつ物が撮影された画像を不特定多数のユーザーに受信・閲覧が可能な状態にした」とのことで、これまでにも投稿者4人が逮捕されていたが、管理者までが逮捕されたとあって、逮捕後はさまざまな画像掲示板が閉鎖を宣言。

この事件はネット住民の間でも、大いに波紋を呼んでおり、「わいせつ物が陳列された画像をユーザーにダウンロード可能な状態にしただけで逮捕されてしまうのならば、Googleのイメージ検索も違法ではないのか？」などといった意見も出ている。

ただし、かつて画像掲示板に児童ポルノ画像が投稿された事件では、管理者が投稿者よりも重い罪を課されるという判例が出ており、「投稿者が悪い」といった感情的な理屈は法廷の場では通用しないことが確定している。今後の動向に注目が集まるところだ。



画像掲示板が全滅する日は近いのかもしれない……

公的機関からの個人情報流出止まらず

役所や省庁からの個人情報流出は一向に減る気配がない。つい先日も、対馬市や山口市から個人情報が漏洩し話題となったのは記憶に新しいところだろう。前述の両市は、業務委託先の業者のPCから流出したとのことだが、委託先からだろうが、市役所員のPCからだろうが、流出してしまえばどちらも一緒である。

何も「Winny」や「Share」をやめろと言っているのではない。問題は「Winny」や「Share」を仕事に関連する書類が入ったPCで起動させていたことである。これはつまり、ファイル共有専用PCなどを、メインのPCとは別個に用意できるくらいのお金や危機意識がない人が非常に多いということだ。橋本真也ではないが、流出即懲戒免職というルールでも作ってもらえれば、少しは流出が減ると思うのだが…　。

God only knows

text by Joe.向原

メディアの真相

The Theme of the Month : BD時代のDVDライティング

一般コンシューマ向けPC用Blu-ray Disc（以下BD）ドライブが発売されてから早いもので、およそ1年が経過しました。昨年の6月上旬、秋葉原ではパナソニック製のSW-5582とアイ・オー・データ製のBRD-AM2B（SW-5582のOEM版）が店頭に並び、これらのドライブに関する情報を紙、Webをはじめとするさまざまなメディアが、あれこれと書き立てていたことを思い出します。

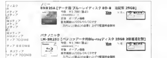
発売当初、BRD-AM2Bのメーカー希望小売り価格は105,000円。これは最初の民生用DVD-Rドライブであるパイオニア製DVR-A03-Jの発売当初の価格（エスティトレードOEM版、92,000円）を上回りました。

本稿執筆時現在、BDドライブの価格はいくらかこなれてきており、BRD-AM2Bの後継であるBRD-AM2Bの実勢価格は「価格.com」の最安値で69,800円。一般層に普及していくにはまだ少し高い気もしますが、マニア層ならさほど負担を感じずに支払える価格帯と言っていいでしょう。

入手困難なBDメディア

いっぽうでBDメディアの販売状況はどうなっているのでしょうか？「yodobashi.com」で調べたところ、価格は25GバイトのBD-Rメディアが1,780円、50Gバイトが4,280円。書き換え可能なBD-REメディアについては25Gバイトが2,480円、50Gバイトは扱いそのものがありません。加えておもしろいことに気づきました。ほとんどの製品が「お取寄せ」になっているのです（写真1）。

この理由を某メディアメーカーのエンジニアに聞いてみたところ、意外な答えが返ってきました。それは「BDメディアは安定供給が難しく、一部の製品は生産が追いついていない」ということです。



〈写真1〉「yodobashi.com」では、BD-R/REが「お取寄せ」になっていることが多々ある。家庭用BDレコーダーの販売台数が伸びていることから考えても、これは上記メディアが安定供給できていないことがおもな原因だと考えられる。

価格低下からもわかるとおり、PC用ドライブはBDへの対応も順調に進んでおり、環境は着々と整いつつあります。にもかかわらずBD-Rメディアの在庫が不足しているのです。その理由は2つあります。1つは、「DIGA」などの民生用のBDレコーダが売れており、PC用BDドライブとは無縁の層が購入していること。もう1つは、BD-Rメディアの生産、販売の現場にあるのです。

安定供給できない事情

現在、BDメディアは大きく分けて4種類存在します。25Gバイトと50GバイトそれぞれのBD-R、BD-REです。これらのなかでもっとも入手が簡単なのは25GバイトのBD-Rメディア。人気があまりないことと、複数のメーカーが生産しているため比較的多めの出荷量を維持できているからです。いっぽうもっとも入手困難なメディアは50GバイトのBD-REメディア。どこのショップに出向いても、なかなか目にすることができません（写真2）。

その原因は生産量が絶対的に少ないことにあり

●林家正蔵氏が1億2000万円の所得隠しをしていたらしい。（北海道北見市／テンネ）●この件の報道のさいに、レポーターや視聴者のだれもが「どっもすいません」という謝罪を期待していたのに、事務的な返答しかなかった正蔵。落語家の空気の読めなさに失望しました。

Mania's Topic アニメBDの販売メーカーに物申す!!

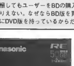
BDが発売されるはるか昔から、新メディア普及の牽引役はエロコンテンツを求める男と新し物好きのマニアだった。CD-ROMが一般層に浸透していった時代は、AVメーカーが競ってアダルトCD-ROMの開発・販売に注力していたし、いまはなきLDの普及に一役買ったのはカラオケ愛好家ではなく、一部のアニオタだった。『攻殻機動隊』『AKIRA』『機動警察パトレイバー劇場版』など、名作アニメのなかにはすでにBDになっているものがある。新メディアを普及させるための目の付けどころは間違っていないが、販売方法がいただけない。

上記のタイトルは、メーカー希望価格が10,290円に設定されている。そしてDVD版と同梱して販売されているのだ。もしBDの普及を主目的とするならば、DVD版を入れずに浮いたコストのぶんだけ販売価格を下げるべき。すでにDVDでリリースされているアニメのDVDを同梱してもユーザーをBDの購入に持っていく誘因にはなりえない。なぜならBD版を買うようなユーザーはすでにDVD版を持っているからだ（同様にLD版も持っていたりする）。



5,980円で登場した『パプリカ』。『攻殻機動隊』などのAmazonのレビューでは「DVD版を同梱してこの値段で売る意図がわからない」といったような手厳しい意見が目立ったが、この『パプリカ』の価格設定を基準に今後各メーカーは新作を発売してほしい。

今敏監督の新作『パプリカ』のBD版のメーカー希望価格は5,980円。平均的なアニメDVDのおよそ1,000円増しである。この程度の上げ幅なら実験的にBD版を購入しようというユーザーもいるだろう。そして一度高画質の環境に慣れてしまえばその水準を下げることは堪えがたいから「新作はBDで」と考えるユーザーは増えるはず。BDの販売は、日銭を稼ぐよりも中期的な戦略を立てたほうが、実りは大きいのである。



〈写真２〉パナソニックの「LM-BE50D」。片面二層50GバイトのBD-REは、わずかな温度差や湿度変化に影響を受けてしまうので、まだ量産できる体制が整っていないようだ。

ます。BD-RおよびBD-REメディアは現在、国内では松下電器とTDKの２社を中心に生産されているのですが、BD-REの50Gバイトは、技術的な理由から生産しているのは松下電器のみ。ナノ単位の精密さで均一な膜厚を高速に形成しなければならず、膜の蒸着（スパッタリング）やスピンコートの管理が難しいため、ひと月あたりの生産枚数が2,000枚を下回っているという話を聞いたことがあります（少ない月は1,000枚を割ることもあるという）。ただでさえ少ないメディアの多くを、SONYやシャープ、海外のドライブメーカーなどがドライブの検証用に購入するため、一般ユーザーのところまで回らないようなのです。

主流はまだまだDVD-R

BDをはじめとする次世代メディアは、一般ユーザーにとって「メインとなる記録媒体である」とはまだまだ言えません。筆者自身もBDメディアに記録されたハイビジョン画質の動画を観たことがあります。32型以下のモニタでは、ハイビジョンのフルスペックを引き出すことはできないものの、24型程度の小型モニタ上で観てもDVDの画質を上回っていました。とはいえPCで使用するにはまだまだ割高。ことにBD-Rメディアはデータの記録に失敗するとそのつど千円札が数枚消えていくため、ユーザーが敬遠がちになるのは当然です。

そういえば、筆者のコピー友達がおもしろいことを言っていました。「ブランクメディアは、コピー元になるコンテンツ価格の５%以下にならないと普及しない」。この数値をBD-Rに当てはめてみると、市販のBD-Videoの多くは5,000円前後なので、5,000円×0 05＝250円。アニメの場合は10,000円前後のもの少なくないので、500円ということになります。妥当な数字だと思いませんか？

つまるところ、現状入手可能でもっともコストパフォーマンスが高く実用的なメディアは、いまだにDVD-Rメディアということになりそうです。スピンドル単位で購入すれば１枚あたり80円もしないので、記録に失敗したところでさほど懐は痛みません。加えてアニメなどの動画コンテンツを収録したソフトはいまだにDVDでの販売が主流。まだまだDVD-Rの時代は続いているのです。

そこで、DVD-Rへのコピー、データのバックアップはどのように行うのが望ましいのかについて、次ページから解説していきましょう。

●㊙さんは、猫と犬どちらが好きですか？（埼玉県鴻巣市／LL）㊙どっちかというと猫が好きですが　犬の従順な性格も捨てがたい。ということで　現代の生殖科学を駆使して　猫と犬の異種交配に挑戦してほしいです。飼い主にぴったりくっついて散歩する子ネコちゃんとかどうよ。



〈写真３〉プラケース入り森メディア10枚組パッケージは、ランドポートのショッピングサイト（http://www2.enekoshop.jp/shop/landport/）で4,800円で購入可能。

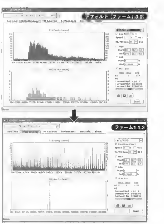
高品質書き込み&長期保存のコツ

長期保存に耐えるDVD-Rライティングのポイントは、１にも２にも記録メディアの選択。海外製品は極力避けて国産メディアを使用するのがベストです。現在、日本国内でDVD-Rメディアを生産しているメーカーは太陽誘電と日立マクセル、そして本誌読者にはおなじみの森メディアだけです。

筆者は、これらのメーカーの製品を目的に応じて使用。たとえば自作動画データを友人に配布するさいや編集部への原稿・画像データの入稿にはそこそこ高品質に記録できて低価格、短期間ならまずデータが消えることのない太陽誘電製品を使っています。

長期保存したい重要なデータを記録する場合は、森メディアのプラケースタイプを使用〈写真３〉。このメディアは設計者である森康裕氏がこだわり抜いた高い書き込み品質とプラケースが特長として挙げられるのですが、このケースは業務用DVD-Rの規格であるDVD-R for Authoring用メディア（先月号の当コーナー参照）と同じであり、なにかと安心です。森メディアは日立マクセルや太陽誘電ブランドのメディアと比べて価格が高すぎると思う人もいるでしょう。しかし「大事なデータの破損や消失時の損害を考えれば決して高いとは言えない」というのが筆者の考えです。

そのほか高品質記録のポイントとして挙げられるのがドライブの選択。DVD-Rドライブのファームウェアにはライトストラテジが対応しているメディアごとに登録されています。たとえばマクセル製品にはマクセル製品に、太陽誘電製品には太陽誘電製品に適した書き込み設定情報が登録されているのです。ドライブ側はプロダクトIDを見てメディアの種類を判別し、それに最適なレーザーパワーでデータを記録します。



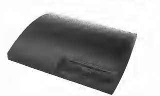
〈写真４〉パイオニア製ドライブDVR-A07-Jで太陽誘電製DVD-Rに記録。デフォルトのファームウェアのままだと書き込み品質がかなり悪いが、ファームウェアをバージョンアップさせるだけで、これだけ品質に差が出るのだ。

またDVD-Rドライブは、ファームウェアレヘルでのチューニングによって大まかに２種類に分けられます。１つはマクセル製メディアを基準にチューニングを行っているタイプ、もう１つは太陽誘電製メディアを基準にしているタイプ。前者の典型がパイオニア製ドライブであり、後者の典型がプレクスター製ドライブです。

両者の傾向は数年前まではかなり異なっていました。そのためマクセル製品に合わせてチューニングされたDVD-Rドライブで太陽誘電製メディアに記録すると、不当といえるほどに記録品質が下がることもあったのです。しかし最近では、各社製品のファームウェアがこなれてきていることもあってか、有名メーカーのドライブを使用すればメディアメーカーを問わず、そこそこ高品質で記録できるようになっています〈写真４〉。

●アイスがどれもうまいと感じない　（新潟県上越市／ケムール人）　新「カリカリ君」の妹分「カリ子ちゃん」はいかが？　なかに入っている甘いソーダクリームをなめてすすれば　カリ子ちゃんの虜になること間違いなし！　まあ、パッケーンのイラストがアレなので萎えるけどね。

メディアへの記録速度も書き込み品質に影響を与えるので注意が必要です。DVD-Rの場合は、6倍速記録がもっとも高品質に記録できるよう設計されています。というのもドライブのストラテジが6倍速時に一番よく働くように設定されているためです。6倍速に最適化した理由ははっきりとはしませんが、メディアの品質検査装置が6倍速で検査するので、その結果をよくするために6倍速に合わせ込んだのだと考えられます。



〈写真5〉メディアやPC用ドライブの価格が下がり、BD-R/REへのコピーが簡単になれば、「身近な再生機」としてPS3も日の目を見る――かもしれない。

普及の鍵は情報公開にアリ!?

BDに代表される次世代大容量光メディアはまだまだ高価であり、気軽に利用できる状況にはない、それゆえ当面は値ごろ感があり保存性も高い国産DVD-Rメディアを使っていこう、というのが今回の結論です。しかしそれも今後BDがどうなっていくかで変化していくでしょう。

BDが普及していくためにはいくつかの条件が考えられます。まず挙げられるのがメディアおよびPC用ドライブの価格がもっと下がること。先にも述べたとおり、BD-REの50Gバイトの実勢価格は5,000～6,000円前後。それだけ支払うなら失敗のリスクを冒してバックアップを取るよりも新しいBD-Videoを購入したほうが安くつきますから合理的ではありません。

経済学に「規模の経済」という言葉があります。簡単に言えば「生産量が多ければ多いほど製品の単価は安くなる」こと。これはBDメディアにも当てはまるのですが、BDの場合、とくに片面二層50GバイトのBD-REは、製造の難しさから生産量を一気に増やすことはなかなか難しいでしょう。

また「コピーしたいと思えるコンテンツがあること」および「それが比較的容易にコピーできること」というのも外せない条件です。

BDの普及に「コピー可能」という要素は絶対に必要です。カジュアルコピーできないようなプロテクトを掛けることは重要かつ有効でしょうが、知識とスキルのあるマニアならコピーできるような仕様にする、言い替えれば「プロテクトの穴をあえて開けておく」ことは、新フォーマットのメディアを普及させるための賢明なアプローチだと筆者は考えています〈写真5〉。

もしBDを普及させたい専門家やメーカー関係者がこの連載を読んでいて、そしてもしBDの完全クラック方法があるのなら、編集部まで気軽にご連絡ください。技術立国日本の繁栄のためにも、新フォーマットの普及に一肌でも二肌でも脱ぐ所存です（笑）。

Mania's Topic サヨナラUMD

昨年の秋に次世代PSPについてのウワサかWeb上を駆け巡った。出所はアメリカの雑誌「PlayStation Magazine」のようで、2007年内に発売されるという。

8Gバイトの内蔵フラッシュメモリ
ビルトインカメラの実装
UMDドライブをメモステスロットに変更

ささやかれているスペックは上記のとおりだ。

この件について取材していたおり、某ビデオコンテンツメーカー関係者から「次世代PSPにはサムソン製のSSD（シリコンメモリ）入りHDDが実装される」という情報を得た。SSDが搭載されることにより、UMDのみの場合よりもデータのアクセススピードが上がるし、消費電力が減るので作動時間を長くできるというメリットが考えられる。UMDは十中八九消えるだろう。

UMDが普及しなかった原因はいくつか考えられるのだが、1つはPSPにしか対応していないこと。もう1つはマスタリング行程をSONY PCLがほぼ独占しており料金が高額であることだ。大手アダルトビデオメーカーがUMDから撤退状態にあるのは、UMDの場合パッケージが小さく販売店で目立たないという要因のほかに、売れ行きがマスタリングをはじめとする製造コストに見合わないという理由があるらしい。ここにまた時代のあだ花として、1つのメディアが散っていくのか…。



今年はじめにネットに流れた「PSP2」とされるゲーム機の画像。その真相やいかに？

●セガサターンの修理が9月で終わる。その先の修理はどこでやればいいのですか？（千葉県松戸市／KNIGHT）㊞かつての罪滅ぼしもかねて、湯川元専務がリヤカーで全国修理行脚をしてくれればいいのにな。そのときは「セガなんてダッセェよな！」のエールもお忘れなく。

DVD-バックアップ-ハイスクール

コピー関連ツールを究めつくせ



4時間め：新たな趣向の『ratDVD』

講師：テリー杉原

ここ最近新たに登場したDVD関連ツールとしては、さまざまなコピープロテクトに対応した「DVDFab Decrypter」がその期待を一身に背負っているが、もちろんそればかりではない。今回紹介する『ratDVD』も、その方向性こそ違えど、用途さえきちんと絞り込めていればかなり重宝するソフトなのである。

ほかのツールとの併用が基本

『ratDVD』は、基本的にはDVD-Videoをより容量の小さなratDVD形式の動画ファイル（拡張子はratdvd）へとエンコードしつつリッピングするツール。とくに本編のみならず、特典映像や複数言語字幕などDVDが本来持っているコンテナ構造をそのままに圧縮できるのが特長だ。もちろんエンコード後のratDVD形式のファイルは、「WindowsMediaPlayer」など多くのソフトメディアプレーヤーでDVD-Videoと同じように扱うことができる。

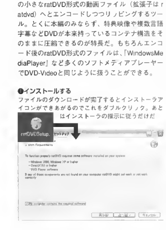
ただし大きな弱点がある。じつは『ratDVD』には、CSSやRipGuardといったコピープロテクトの解除機能が実装されていないのである。これではほとんどの市販DVD-Videoに対して無力だ。

そこでオススメするのが、「DVD Decrypter」や「DVDFab Decrypter」といったさまざまなコピープロテクト解除機能を持ったリッパーでいったんハードディスクに吸い出してから『ratDVD』であらためてエンコードする方法。作業が二度手間になることを懸念する向きもあろうが、DVD-VideoをCD-Rに収まるほどの容量にまで圧縮することができるにもかかわらず画質もさほど低下させることがないうえ、すでに述べたとおり特典映像なども含めたDVD-Videoそのままの構造でバックアップすることが可能なのだ。

海外サイト（http://www.afterdawn.com/software/video_software/dvd_tools/ratdvd.cfm）などからツールを入手して、さっそく使ってみよう。

❶インストールする

ファイルのダウンロードが完了するとインストーラアイコンができあがるのでこれをダブルクリック。あとはインストーラの指示に従うだけだ



❷DVD-Videoをリッピング

インストールしたらすぐにもエンコードを開始したいところだが、まずは別作業。「DVD Decrypter」などを使ってDVD-Videoを［File Mode］でリッピングしよう

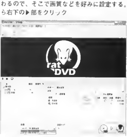


●「魔法少女リリカルなのはStrikers」はいろんな意味でがっかりした。（東京都日野市／あきさと） 編前作までのキャラがあまりにオトナになっているところが賛否両論ですね。どんな緊急事態にも落ち着いているなのはさんの達観っぷりは どう見ても非処女としか思えず 。

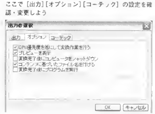
❸ソースを指定する
リッピングが終わったら『ratDVD』を起動して、左上の［開く］アイコンからソースを開こう。「VIDEO_TS」フォルダ内のIFOファイルを指定する



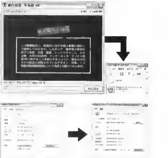
❹コンテンツの設定
［コンテンツ］アイコンをクリックすると画面が切り替わるので、そこで画質などを好みに設定する。終えたら右下の▶部をクリック



❺出力ファイルの設定
エンコードはすぐには開始されず別ウィンドウが開く。ここで［出力］［オプション］［コーデック］の設定を確認・変更しよう



❻あとはただ待つのみ
あとはただ待っていればエンコードは完了するが、これにはけっこうな時間がかかる。完了すると指定した場所にファイルができあがる



これで作業は終了。念のため容量を確認してみるとかなり小さくなっていることがわかる（右写真）。また『WindowsMediaPlayer』で読み込んでみたところ、元のDVD-Videoと同様に扱うことができるし画質にも気になるような劣化はない（もちろんサイズ同様、設定によるはずだが）。なお、ここでは説明しきれなかったが、『ratDVD』はタグの設定やプロファイルの管理も可能と、動画マニア向けの仕様となっていることも付け加えておきたい。

DVD関連ツールの新しい趣向

『ratDVD』は、実用できる機能から見ると"リッパー"というよりむしろ"リッピングユーティリティ"だろう。プロテクト回避を得意とするDVDリッパーがその機能を競いつつ進化していくのをメインストリームとするなら、『ratDVD』はそこからは外れていると言える。だがすでにほぼ成熟した観のあるDVDリッピングシーンにおいては、『ratDVD』のようなツールがユーザーの利便性を高めることは間違いないし、機能を特化させることによって各ツールの更新頻度も高くなるはずだ。こうした新しい趣向のツールが今後もたくさん出てくることを期待したい。

PCオタ御用達、野郎だらけの不純喫茶

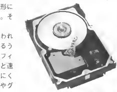
CURE DOS/V CAFÉ

第4回 新世代のストレージ機器

店長：pusai

新型CPUや新世代のグラフィックカードが発売されたりと、ここ最近はまさに日進月歩で進化を遂げているPCパーツ。そんなPCパーツ界において、CPUやグラフィックカードといった花形に隠れて地味に進化し続けているパーツがある。それがHDDなどのストレージ機器だ。

ほとんどのOSのインストール先として使われるHDD（ストレージ機器）は、PCを構成するうえでの必須パーツ。にも関わらずCPUやグラフィックと違ってその効果が派手ではなく、容量と速度が変化するだけなので進化のほどがわかりにくい。ところがストレージ機器は、じつはCPUやグラフィックカード以上に性能を向上させているのだ。そこで今回は、進化した新世代のストレージ群を見ていくことにしよう。



見た目だけではほとんど変化はないように思われるが、技術的な部分では大きく進化しているストレージ機器。

●HDD大容量化の新技術 ―― 垂直磁気記録方式

HDDは年々大容量化が進んでいるが、意外なことに従来の技術の水平磁気記録方式による記録容量はすでに限界に達している。

HDDでは、内部の円盤（プラッタ）に塗布された磁性体を使ってデータを記録する。大容量化を図る場合、まず「プラッタを大きくする」「プラッタの枚数を増やす」といった方法が考えられるが、3.5インチという大きさの縛りがある以上すぐに限界に達してしまう。もう1つ「磁気データの密度を増やす」といった方法も考えられるが、これにも難点がある



●〈第1図〉HDDの記録方式の違い

●「らき☆すた」にハマってます。萌えアニメかと思ったら笑えるお話でイイ感じ。（宮城県仙台市／ロキ）（店）アニメ化にあたって泉こなた役が広橋涼から平野綾に代わったのが納得いかない。京都アニメーションはいつまで「涼宮ハルヒ」人気にすがるつもりなんだろうか。

ため、水平磁気記録方式での大容量化には歯止めが掛かってしまった。

水平磁気記録方式では、〈第１図－ａ〉のようにデータの記録に用いる磁気を水平方向へ配置しているのだが、これでは隣り合った磁極が反発しあって磁気が弱くなるうえ、高密度になるほど磁気が小さくなってしまう。そのため磁極を保つのが難しく、大容量化を進めるのが難しかった。

そこでこれらの難点を克服すべく開発されたのが、垂直磁気記録方式だ。この記録方式では〈第１図－ｂ〉のように磁気が垂直方向に並ぶ。簡単に言うと、同じ面積に棒磁石を並べる場合、横に寝かせる（水平磁気記録）よりも、立たせる（垂直磁気記録）ほうがより多く配置できる、といった理屈で密度を高めているわけだ。しかも水平磁気記録のように隣り合った磁極が反発せず、むしろ引き付け合うので磁気が弱まりにくい。このため、従来の水平磁気記録方式に比べて大容量化が容易になっている。またうれしいことに、水平磁気記録方式が年数を経るごとに磁気が弱くなりデータが劣化していたのに対し、垂直磁気記録方式では磁気が弱まりにくいので劣化が少ない。つまり長期に渡るデータの保存にも最適というわけだ。

この垂直磁気記録方式を採用したHDDは、小型で大容量の2.5インチタイプが2006年ごろから市場に出回り始めている。またデスクトップ用の3.5インチタイプでも、750Gバイトや１Tバイトなどの大容量モデルを皮切りに移行が進み、最近では320Gバイト程度のエントリーモデルでも垂直磁気記録方式が一般的になった。これからHDDを買うさいは事前にどちらの記録方式か確かめるよう心がけるといいだろう。

スグわかる“垂直磁気記録方式HDD”

- **大容量化が容易に行なえる**
- **高密度なので小型化も可能**
- **データの長期保存に最適**

●ストレージもフラッシュメモリの時代 ―――――― SSD

最近のマイクロSD市場が示すとおり、NAND型フラッシュメモリの価格は大幅に下落し続けている。たとえば１Gバイトの製品では、１年前で5,000円、２年前では１万円を超えるのが普通だったが、現在は1,000円台になるほど。また大容量化も進んでおり、１チップで８Gバイトの製品の登場も予定されている。こうした低価格化、大容量化によって、最近ではHDDの代わりにフラッシュメモリを使ったストレージ機器が登場するようになった。それがSSD（Solid State Drive）だ。

SSDはHDDと違って、ヘッドやモーターといった駆動部分がいっさい使われない。そのため衝撃に強く、HDDの３倍以上の耐久性があると言われている。しかもデータのアクセス時にヘッドを動かしてサーチする必要がないので、読み込み時間が短縮され非常に高速なアクセスが可能。シーケンシャルアクセスでは大差ないが、ランダムアクセスでは驚くことにHDDの100倍以上の速度を叩き出すほどだ。さらに駆動部分がないということは静音性にも優れ、かつ省電力、低発熱ということでもある（省電力を売りとする2.5インチHDDの半分ほど）。また構成する部品もメモリチップとコントローラ類くらいしか必要ないので、小型化が容易なのも特長だ。

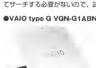
こう見るとSSDは良いこと尽くしのように思えるが、実際は課題も多い。まず挙げられるのは値段。フラッシュメモリが安くなったとはいえ、やはり磁気記録方式のHDDに比べると容量あたりの単価が

●SSD（Solid State Drive）



SAMSUNG製の2.5インチ、容量４Gバイトモデル。現在は3.5インチで容量128Gバイトのモデルも発表されている。

●VAIO type G VGN-G1ABNS



オーダーメイドなら、ストレージに32Gバイトのssdを採用したゼロスピンドルモデルが購入できる。

●Wiiの「名探偵コナン」が超酷評。ハーロー。（東京都豊島区／朱夏）◆どうせなら　リモコンとヌンチャクでプレイする「コナンパラパラゲーム」や小五郎が眠るまで麻酔銃を撃ちまくる「おっちゃんゴメン“シ”ューティング」などのミニゲーム集にすればよかったのに。

はるかに高い。乱暴な計算になるが、1Gバイトあたりの単価がフラッシュメモリの場合1,000円くらいなのに対し、HDDであれば30～40円。天と地ほどの差があることがわかるだろう。現在流通しているフラッシュメモリは、32Gバイトの製品が"安くても"70,000円程度となっており、どう考えても一般人にはまず手が届かない（ただしこれも時間の問題で、来年には劇的に価格が下がっているかもしれない）。

次に耐久性。HDDに比べるとSSDは頑丈で、ちょっとやそっとで壊れることはない。だが、フラッシュメモリならではの弱点がある。じつはフラッシュメモリは書き込み回数に制限があり、10万回くらいが上限とされているのだ。フラッシュ内をブロックごとに分けて同じ箇所に何度も書き込まないようにする技術で、書き込み制限の問題はある程度回避できるようだが、いずれにしろ使えなくなることにかわりはない（HDDは駆動部分が壊れるまで無制限に書き込める）。

このような問題もあり価格もまだまだ高いSSDだが、現在はノートPCで採用されるケースが増えてきている。というのも、省電力性を実現し、なおかつ静音性も備えたSSDは、これらを重要課題とするノートPCにとってはまさにうってつけのストレージだからだ。またその小ささから小型PCなどに組み込まれて販売されるケースもあり、ゼロスピンドルモデル（駆動部分がゼロ）を売りにしているモデルも存在する。

SSDの普及はまだ現実的ではないが、HDDに置き換わる可能性を十分秘めた、将来的に楽しみなストレージ機器と言えるだろう。

スグわかる "SSD"

- 駆動部分レスで耐衝撃性抜群
- アクセス速度は非常に高速
- 静音、省電力、低発熱
- 小型化にも優れる
- 書き込み回数に限界あり
- 容量のわりに値段が高すぎる

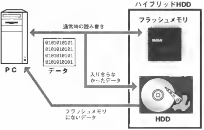
●ストレージ機器もハイブリッドの時代 —— ハイブリッドHDD

HDDにもSSDにもそれぞれ一長一短がある。たとえばHDDは駆動部分であるヘッドを使ってアクセスしている以上、どうしても読み込みが遅くなる。そのうえ電力消費も大きい。またSSDはアクセスも高速で省電力ではあるが、値段が非常に高い。こうしたHDDの大容量とSSDの高速アクセスという長所を活かした規格が、ハイブリッドHDDだ。

頻繁にアクセスするようなデータはフラッシュメモリに記録し、フラッシュメモリが一杯になった時点で初めてHDDを動かす〈第2図〉。これなら通常時はHDDが動かないぶん省電力になるし、最小限しか動かないことで駆動部分の劣化も防げる。なおかつ動作中でなければ、HDDでもある程度の衝撃に耐えることが可能。くわえて容量のわりにはコストを抑えられるという寸法だ。

このハイブリッドHDDとよく似た機能は、じつはWindows Vistaにも組み込まれている。USBメモリにキャッシュを作って高速化する新機能、"Windows Ready Boost"だ。またWindows Vistaでは、"Windows Ready Drive"という機能でハイブリッドHDDが標準でサポートされている。しかも2007年6月以降に発売されるノートPCにおいては、このハイブリッドHDDを採用することが、Premium Logo（Windows

●〈第2図〉ハイブリッドHDDの構成



●トラクエ」「一番売れてるハードで出す」とか言ってないで「オレたちがハードを普及させる」とか言ってみろってんだ！（長崎県佐世保市／コンステ2）㊙今後も「トラクエ」はNDSで出ることになりそうなので　そろそろWii用のNDSプレイヤーを発売してくれないと困るかも。

ジャンク お買い物コーナー

サクセス倒産で損失を被ってから早くも1シーズン、おおよその返済額（1％以下！）がわかって以来進展がない　そのあいだに、サクセス跡地はＰＣパーツショップのfaithに変わってしまった。アキバの移ろいくらい経過が早ければいいのだが……。つづけ　（志賀一仁）

FD-05HG　50円
（QCPASS　☎03 5296-8377）



どんな速さでドライブを素の状態にしたのかを考えてたら、「とりあえず買っとくか」で２個も買っちゃいました。これじゃまるで駄菓子の値段。色使いを見ると、おそらくはThinkPadかNetVistaの純正ドライブだった様子。パッと見て200台ぐらいあるなかから、なるべく綺麗なものを選んできましたが、そうでなくてもしっかり動いてくれたのかもしれません。さて、これでウチのTPも直ることだし、ホコリを被ってる大量のFDをちまちま片付けますかね。

Intel Easy　500円
（T ZONE PC DIY　☎03 5295 8481）



アキバじゃCPUの外箱を純正ファンのジャンクでたくさん見かけますが、よく見りゃ何気にWebカメラ。しかもIntel純正の新品じゃないですか。生産中止でアフターサポートも無しだから、このお値段なんだそうです。352×288ピクセルで30fpsなら、携帯で撮った動画ぐらいの画質は出そうですね。おまけに11本のエキサイティングなソフトまで付いてるそうで、だったらおいらのエキサイティングな動画を「YouTube」にアップしようかまじめに考え中。

Home-TV　1,800円
（インバース　☎03-3256 8850）

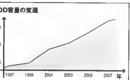


キタ。やっとキタ。ハードエンコのキャプチャです。SOTECのロゴ入りリモコンと受光部も付属してましたが、本体のラベルを見る限りノバックのOEM（ドライバもノバック製でOK）。仕様上の対応環境はペン4の2.4GHz以上ですが、CPU使用率から考えるとセレの１GHzぐらいでもいけそうです。電源入れっぱの録画専用機にするなら、低クロックCPUで省エネを狙いましょう。ところでよ、付属してたビデオ入力ケーブルのコネクタの形がよ、なんか違くね？

Vistaの推奨環境を満たす「高性能」ハード）の認証を取るための必須項目となっているほど。つまりこれからのHDDは、とくにノートＰＣにおいてはハイブリッドHDDが当たり前の規格になるかもしれないのだ。

現在はまだハイブリッドHDDは一部のノートＰＣに搭載されているだけで、一般販売は行なわれていない。また、近いうちに登場することが予想されるが、今のところ価格は不明。従来のHDDに比べてそこまでの価格差はないと予想されるが、どの程度のラインナップが揃えられるかが普及の鍵になるだろう。

●HDD容量の変遷



※民生用ハルクHDDの最大容量を比較。編集部調べ

スグわかる“ハイブリッドHDD”

- HDDとSSDの長所を兼ね備える
- 高速、静音、省電力、低発熱
- 大容量データはHDDで記録
- Windows Vista搭載ノートで推奨

日々進化するストレージ機器

今回は新世代のストレージ機器を見てきたが、地味とはいえ着実に進化していることがわかってもらえただろう。実際HDDの容量は、この連載が始まった４年前に比べるとじつに10倍以上にまで増えている。さらに言えばＰＣが一般的になったWindows95登場時では、ごく一般的なHDDの容量はせいぜい１～２Gバイト程度だったのだ。当時は一生かかっても使い切れないなんて思っていたのに、現在では320Gバイトがエントリークラス。垂直磁気記録方式のおかげで大容量化に拍車がかかり、１Tバイトも目前に迫っている。CPUのクロックも劇的に速くなったが、それ以上に向上していたのは、じつはストレージ機器だったのだ。

●昔言われた「携帯を使い続けると数年後に脳が破壊される」ってどーなのよ？　と思い出して不安に。（長野県諏訪郡／軸盤鹸）㊙しつはすぐに影響が出ています。でも　国民全員が同じくらいずつ脳を破壊されているため　だれも変化に気付かないのです。（ウソたといいな）

PC 裏技クリニック

使えるツールからお役立ちテクまで
脱初心者&エキスパート育成コーナー

第4回：めんどくさがりのためのツール

Text by pusai

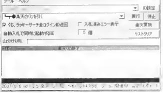
※導入・使用は自己責任のもとで行ってください。筆者および編集部は、一切責任を負いません。

楽して楽天ポイントを根こそぎゲット！

■LuckyR URL：http://hagaki.web.fc2.com/

筆者の元には毎日大量のメールが届く。ほとんどがスパムなので、普段は件名を見ただけで即ゴミ箱に捨ててしまうのだが、ある日、たまたま楽天からのメールに目が止まり、クリックしてしまった。そのときのリンク先は「楽天くじ」。楽天会員は一日一回くじを引くことができ、当たればポイントがもらえる。「どうせ会員だし」と思って引いてみたところ、見事に1ポイントが当たった。たかが1ポイントとはいえ、やはり当たるとうれしい。これに味をしめ、毎日くじを引くようになったのだが、サイトに行くたびにIDやパスワードを入力するのはかなり面倒である。

この作業を簡略化してくれるのが「LuckyR」だ。あらかじめIDとパスワードを入力しておけばボタンひとつでくじを引けるようになる。また、楽天だけでなくInfoseekのくじにも対応。くじ以外に、入札するだけでポイントがもらえるショップに自動入札することも可能だ（落札しなくてももらえる）。楽天くじを毎日引いて10,000ポイントを当ててみよう！



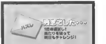
「楽天のくじを引く」を選んで「実行」をクリックすればサイトに飛んでくれる。



IDとパスワードは3件まで登録することが可能。



これまでのポイントの明細もバッチリ表示。



「LuckyR」を使ってもくじの当選確率は変わらない。ハズレたらまた明日チャレンジだ！

●石川遼キュンがカッコよすぎる。（茨城県つくば市／菅原P）㊥男子ゴルフツアー史上最年少優勝の石川遼は、小学1年生から家族一丸となってゴルフの特訓に励んできたのだとか。アマチュアのため受け取れなかった優勝賞金の2,000万円が、家族の絆に亀裂を生じさせないか心配。

HDDの中身を3Dで表示してみよう!

■StepTree URL：http://www.tibsoft.com/index.php?page=steptree

自分のHDDの状態を把握しているだろうか？「残り容量が減ったな〜」と感じることはあっても、何のファイルが、どこに、いくつあるかなど、具体的なことを覚えている人はほとんどいないだろう。『StepTree』はHDDの中身を3Dで表示するツール。きちんと色分けされており、どこにどんなファイルがあるがすぐにわかる。HDDの状態が一つの街のように表示されるので、それを眺めているだけでも楽しめる。



ろくでもないものしか入っていないフォルダでも、『Step Tree』で表示すると重要なファイルがぎっしり詰まったような印象を受ける。

デスクトップも3Dで表示

■Yod'm 3D URL：http://chsalmon.club.fr/index.php?en

仮想デスクトップを利用すれば、デスクトップを複数作ることができる。アイコンを整理せず、デスクトップに散らかしっぱなしの人にとってはなかなかありがたいシロモノだ。今回紹介する『Yod'm 3D』は立体キューブ型の仮想デスクトップ。キューブの側面がデスクトップになっており、ぐるぐる回転させて直感的に素早くデスクトップを切り替えられる。見た目のインパクトがあるだけではなく、使い勝手もバツグンだ。



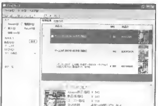
デスクトップの回転、縮小・拡大、半透明化などが思いのまま。他人に見られたくないデスクトップも一瞬で隠せるぞ。

もっと楽にアフィリエイトを

■アフィリサーチ URL：http://www.csadssoft.com/

ブログなどのアフィリエイトで小遣いを稼いでいる人は多い。「いずれは自分も…」と考えている人もいることだろう。しかし、経験者ならご存じのとおり、アフィリエイトのリンク作成は案外面倒。サイトに行って〜商品を検索して〜とけっこう手間がかかる。ひとつのASP（アフィリエイトの大元）だけでなく、複数を掛け持ちしていればそれだけ作業も増える。

『アフィリサーチ』は簡単にアフィリエイトのリンクを作るためのツール。対応ASPもAmazon、電脳卸、楽天、RakuAPI、価格.comなど、主要どころはほぼ網羅している。商品を検索するだけで目的にあったリンクを作れるのでかなり便利。商品を検索するためのツールとしても優秀だ。



簡単な手順で商品の検索から広告の作成まで可能。あとはまめにブログを更新するだけ！

●高級ガンプラ　プラはプラでもプラチナかよ！（埼玉県所沢市／ふぇいス）　総14キロのプラチナで作られたガンダムのプラ（チナ）モデルは2 900万円相当らしい。次はゴールド製の百式に期待。赤銅製のシャア専用モビルスーツでもいいけど　こちらは伝統工芸っぽくなりそう。

グリビア for Windows

<Grimoire>が贈る 禁断のハッキングTIPS

◎今月のグリビア：テンポラリ大移動の術

CPU性能が大幅に向上した今日、PCのパフォーマンスは「ハードディスク」がボトルネックになっているといってよい。OSからの要求に対して、CPUではなくハードディスクが足を引っ張るような状況が増えたのだ。

今回はユーザーの知らぬ間にOSがハードディスクに要求している「負荷のかかる処理」を徹底的に駆除する。基本としては、システムドライブに対する書き込み／読み出しをほかのドライブ（もしくはパーティション）に逃がすとよい。断片化とファイルエラーの軽減によって、パフォーマンスの向上を期待できるのだ。

●「IE」のキャッシュ

「Internet Explorer」は「C:¥Documents and Settings¥［ユーザー名］¥Local Settings¥Temporary Internet Files」に、訪問したページのHTMLや画像などを「キャッシュ」して、再表示時の効率化を図っている。このような読み書きを繰り返し、肥大化するファイルを、システムドライブに置くことは好ましくない。

「Internet Explorer 7」の場合、コントロールパネルから「インターネットオプション」を選択→「インターネットのプロパティ」の「全般」タブ内「閲覧の履歴」欄の「設定」ボタンをクリック→「フォルダの移動」ボタンをクリックすれば、別の場所を指定できる。

●アプリケーションのテンポラリ

アプリケーション（とくにデータ編集系のアプリ）には、動作時に「C:¥Documents and Settings¥［ユーザー名］¥Local Settings¥Temp」に一時ファイルを展開して駆動するものがある。

コントロールパネルから「システム」を選択→「システムのプロパティ」ダイアログの「詳細設定」タブ内「環境変数」のボタンをクリック→「TEMP」と「TMP」それぞれで「編集」ボタンをクリックすれば、任意のフォルダロケーションを指定できる。TEMPとTMPで同じ場所を指定してもよい。

●プリンタスプールフォルダ

プリンタで印刷を実行するたび、システムディスクのテンポラリ（スプール）フォルダ「C:¥WINDOWS¥System32¥spool¥PRINTERS」にファイルが書き込まれ、消去されている。

コントロールパネルから「プリンタとFAX」を選択→メニューバーから「ファイル」→「サーバーのプロパティ」と選択して、ダイアログが表示されたら「詳細設定」タブを選択すれば、テンポラリ（スプール）フォルダの場所を変更できる。

●システムテンポラリフォルダ

システムのテンポラリフォルダが「C:¥WINDOWS¥TEMP」に存在する。これも最適とは言えない。

コントロールパネルから「システム」を選択→「システムのプロパティ」ダイアログの「詳細設定」タブ内「環境変数」のボタンをクリック→「システム環境変数」欄内の「TEMP」と「TMP」それぞれで「編集」ボタンをクリックすれば、任意のフォルダロケーションを指定できる。

ほかにも「システムの復元」の停止、さらなる奥義「Windows File Protection」の停止などが控えているのだが、また別の機会に譲ろう。

移動先は、システムドライブとは別のディスク（あるいはパーティション）が好ましい。仮想メモリ（ページングファイル）や、CD/DVDライティングソフトのテンポラリとの共存を考えて設定するとよいだろう。

というわけで、また次号！

Text by ファウスト・ダテ

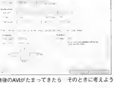
三才ブックスにて曦賊「Grimoire for Windows」を執筆中。vol 1は「インストールから起動するまで」のみで540ページという狂気のマニュアル。近日刊行のvol 2は起動後のカスタマイズのみで500ページ越と、これまたイカれたコンセプト。ぜひご一読あれ～！

たまったDVDのイメージファイルを一括変換

■HandBrake　URL：http://handbrake.m0k.org/

筆者はDVDを購入したら、かならずイメージ化してから鑑賞することにしている。ディスクよりもイメージ化させたもののほうが何かと便利だからだ。しかし、そんなことを繰り返しているうちにイメージファイルの量が膨大なものになってきた。動画ファイルに変換すれば、だいぶコンパクトになるのだが…。

「HandBrake」はISO形式の動画ファイルをまとめてAVIにエンコードできるツール。エンコーダも好みの物が選べるため、かなり融通がきく。まとめて変換するため設定は大雑把になりがちだが、そこは妥協するしかないないだろう。



変換後のAVIがたまってきたら　そのときに考えよう。

●「地球へ…」はいったいいつの作品？（北海道岩内郡／十年無職男）　■現在アニメが放映されている「地球へ…」。その原作マンガは1977年が初出だそうです。しかし30年前に作られた話とは思えないほど、練りこまれた未来像が秀逸。「ガンダムSEED」を作った某大臣は見習えよ。

DOUGA-URAH

Presented by 八甲田碇黄堂

ドウガウラー 携帯電脳戦隊

第4回：変換設定をいじってみよう

携帯機器向けに動画を変換するには、対象となる機器のスペックに合わせて変換設定を指定しなければなりません。また、そのさいに設定する項目は、映像のサイズやアスペクト比、圧縮率に係わるビットレート、そして圧縮形式など多岐にわたります。

ちなみに当連載で使用している変換ソフト『携帯動画変換君』(http //www nurs or jp/~calcium/)では、あらかじめいくつかの設定が用意されているため、ほとんどの場合はそのまま使用可能。ただし機器のスペックを最大限に引き出したい場合や、デフォルト状態ではサポートされていない最新機種を使うさいなどには、自分で設定を行う必要があります。

いろいろ変えて実験してみる

一度に複数のパラメータを同時にいじってしまうと、何が最適なのか、何が問題なのかといった見極めが難しくなってしまいます。そこでオススメしたいのが「特定の項目に限定して調整を行う方法」です。今回はPSPを題材に具体的な手順を紹介するので、その違いを実際に目で見て確認してください。

なお実行するさいは、あらかじめゲームラボ編集部の公式サイト（http //www.sansaibooks.co.jp/glabo/）の「プログラム」の項からTranscoding_PSP_ura.iniファイルを入手し、『携帯動画変換君』のインストールフォルダ内にあるdefault_settingフォルダに入れておきましょう。以降、細かな設定変更はこのファイルに対して行います。

映像サイズを変更する

PCで利用されている動画は、SD解像度の場合、720（704）×480（D1）や640×480（VGA）、352×240（CIF）、320×240（QVGA）というサイズ



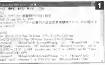
が一般的。いっぽう携帯機器の場合は、表示に使用するパネルが小型なので、ほとんどが352×240（CIF）、320×240（QVGA）となっています。また、最近ではHD解像度の動画もよく見かけるようになりましたが、この場合PCでは1920×1080（D4）、1440×1080、1280×720、携帯機器では424×240や320×180と、ほぼ16:9のアスペクト比となっているのが特長。

PSPに搭載されている液晶パネルのサイズは480×272となっているので、今月はこの値を基準として映像サイズを調整してみましょう。なお、『携帯動画変換君』では、動画データの縦・横の値がほぼ自由（MPEG-4の規格上、基本的に8の倍数という制約のみ）に設定できるので、使用したい携帯機器の画面サイズに合わせた動画を作ればOK。ただし、サイズを大きくすればするほどデータ量も増加するため、再生時にはそれに見合った処理能力が要求されます。つまり「画面解像度≠最大解像度」なので、前回もお伝えしたように、変換のさいは"試行錯誤"が必要となるわけです。では以下の手順に沿って実践してみましょう。

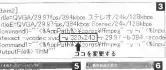
映像サイズ変更手順①

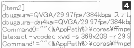
①設定ファイル（Transcoding_PSP_ura.ini）を『メモ帳』などのテキストエディタで開く〈写真1〉

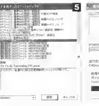
②[Item0]に基本となる設定が記述されているので、この

















テキストをそっくりそのまま[Item2]としてコピーする〈写真2〉

③コピーした[Item2」の設定記述のうち「command0=」ではじまる行の途中にある「-s 320x240」が今回の変更ポイント。アスペクト比16：9の動画を作る場合はここを「-s 368x208」に変更する〈写真3〉

④コピーした内容の「Title」と「TitleE」の内容をわかりやすいように変更し、上書き保存する〈写真4〉

⑤『携帯動画変換君』のSetup.exeを起動後、「トウガウラー実験用PSP向け設定」を選択する〈写真5〉

⑥『携帯動画変換君』が起動したら、変更後の設定を選択した状態で任意の動画ファイルをウィンドウ内にドラッグ＆ドロップ〈写真6〉

⑦PSP（メモリースティックDuo）のMP_ROOTフォルダに***MNV01（***は100～999の３ケタの数字。すでにある場合は作成する必要はない）という名称のディレクトリを作成〈写真7〉

⑧⑦で作成したディレクトリの下に、⑥で生成されたmp4ファイルを「M4V0****.MP4」（****は0001～9999の４ケタの数字）という名称で保存〈写真8〉

⑨PSPで再生してみる〈写真9〉



映像サイズの微調整

「携帯動画変換君」の基本設定には、アスペクト比が４：３のものしか用意されていないため、これまで16：９の動画を作るには、あらかじめ上下に黒帯の入った動画を用意する必要がありました。しかし前述の方法なら、どういったファイルからでも16：９の動画データを作成可能。ただし、さきほどの手順で生成された映像のサイズは、PSPの液晶パネルサイズよりもじゃっかん小さめ。全画面表示で視聴するには、画面モードの「ズーム」や「フル」を使用しますが、そのさいは拡大表示

■大黒摩季が校歌を作りました。（北海道北見市／テンネ　■大黒摩季が道立登別明日（あけび）中等教育学校に校歌を提供したそうですが具体的な歌詞や曲の内容は未公開。たぶん「ら～ら～　ら～ら～　ら～ら～　やっぱり　明日中等教育学校～」という感じでしょうね。

ドウガウラー本部用語研究室

●テキストエディタ
PC上で扱われるデータのうち、人間が読んで理解できる状態（＝日常使用されている言語）で記述されているものを「テキストデータ」と表現し、そのファイルが編集できるプログラムを「テキストエディタ」と呼んでいる。Windowsの場合は、『メモ帳（notepad exe）』が標準で付属しており、通常はこれを利用することとなる。『Word』や「一太郎」などに代用されるワープロソフトもテキストエディタの一種。

●バイナリエディタ
テキストデータとは異なり　特別な言語でデータが記録されているファイルを総じて「バイナリデータ」と呼ぶ。とはいえ実際はテキストデータもバイナリデータの一種であり、PCで利用可能なすべてのデータがバイナリデータともいえる。また、記録された16進数表現によるデータ形式をそのまま編集できるプログラムを「バイナリエディタ」と呼ぶ。

●アスペクト比
画面などの矩形領域の縦横比を表した値で、一般的には比率で表記する。たとえばSD解像度の場合は4：3など。なおアスペクト比を表す場合は横→縦とするのが一般的だが　日本語でアスペクト比を表現する言葉は「タテヨコ比」「縦横比」となってしまい　じっさいの比率表記とは逆になっているので注意が必要。

●ブロックノイズ
MPEG系の動画の場合、ビットレートを落としたデータなどで発生する矩形状のすしのような模様のこと。動きの激しいシーンや水面　木々の葉が細かく揺れるシーンなどで多く発生する。ビットレートを上げることである程度解消できる。

●モスキートノイズ
MPEG系の動画の場合、映し出されている内容のうち明度差の大きな部分のとくに明るい側にモヤモヤと発生するノイズのこと。動きの激しさなどとはあまり関係がなく、アニメなどの塗りが単調な映像で目立ちやすい。ブロックノイズと同様　ビットレートを上げることである程度解消可能。なお、ブロックノイズもモスキートノイズも　似たような圧縮アルゴリズムを利用しているJPEG画像などでも見られる。

になることから画質も落ちてしまいます。そこで今度は、画質が落ちることのないジャストサイズの動画を作ってみましょう。ただし以下の手順を実践して高画質の映像を視聴するには、PSPのファームウェアが3 30以降（カスタムファームウェアなら3 03OE-B以降）であることが必須条件となります。

映像サイズ変更手順②

①設定ファイル（Transcoding_PSP_ura ini）を『メモ帳』などのテキストエディタで開く
②[Item1]に基本となる設定が記述されているので、この内容をそっくりそのまま[Item3]としてコピーする
③コピーした[Item3」の設定記述のうち「command0=」ではじまる行の途中にある「-s 320x240」を「-s 480x272」に変更する
④コピーした内容の「Title」と「TitleE」の内容をわかりやすいように変更し、ファイルを上書き保存する
⑤『携帯動画変換君』のSetup exeを起動後、「ドウガウラー実験用PSP向け設定」を選択する
⑥『携帯動画変換君』が起動したら、変更後の設定を選択した状態で任意の動画ファイルをウィンドウ内にドラッグ＆ドロップ
⑦PSP（メモリースティックDuo）の「MP_ROOT」に「***ANV01」（***は100～999の3ケタの数字）というディレクトリを作成
⑧⑦で作成したディレクトリの下に、⑥で生成されたmp4ファイルを「MAQ0**** MP4」（****は0001～9999の4ケタの数字）という名称で保存
⑨PSPで再生してみる

以上でワイド比率の動画も再生OK…となるはずなんですが、再生時の画面モードが「ノーマル」のままでは強制的に4：3となってしまい、縦長につぶれた画面が表示されてしまいます。そこで「フル」に切り替える必要が出てくるわけですが、さきほどと違うのは、拡大表示を行っているわけではないので映像が鮮明な点。事実、368×208の動画と見比べると、画質が向上していることが実感できると思います。

今回はサイズを上げるという方向で、設定を変更をしてみましたが、動画の内容に合わせて逆に値を落とすことも可能です。いろいろと試してみましょう。



●PSPを大画面で遊びたいなぁ。（千葉県茂原市／5963）㊙カスタムファームを導入していれば「RemoteJoy」というツールでPCの画面上にPSPの画面を映し出すことが可能。秒間20フレーム程度とよしカクカクするものの　USB接続の簡便さがポイントです。これからに期待！

脳を鍛える よい子のDSハッキング



第4回：「どこでもセーブ」をサーチする

text by Imaha486

先日NDSエミュレータ『iDeaS』が更新され、ゲームの起動率が大幅に向上しました。なかでも『ファイナルファンタジーIII』（以下『FFIII』）の動作はかなり良好で、これまでよりもさらに踏み込んだコードサーチができそうな状況です。そこで今月は、最新版エミュレータを使ったコードサーチ技術を紹介したいと思います。



iDeaS
入手先URL：http://spazioinwind.libero.it/llnoma/ideas.html
数あるNDSエミュレータのなかで、もっとも早くに市販ソフトを起動させたイタリア製エミュレータ。

コード作成のコツ

ゲームをプレイしているときに「いつでもセーブデータを作成して終了できる機能があればなぁ」と思ったことはないでしょうか。もちろんユーザーライクな作品のなかには、そういった機能を搭載しているものもあります。しかし実際は、ゲームバランスなどを考慮してか、ほとんどのゲームでスルーされているのが現状。たとえば大人気の『FFIII』には、中断機能こそあるものの、セーブデータの作成はフィールド上でしか行えないため、ラストダンジョンで苦戦する人が多いようです。そこで今回は一部の読者の要望にお応えし、『FFIII』で「どこでもセーブ」のコードを作成してみましょう。…とその前に、まずは作業にあたっての基礎知識をお伝えします。「どこでもセーブ」のようなコードを作成する場合、以下に記したうちのいずれかの方法で行うのが一般的です。

パターン1
カーソル位置を書き替える

セーブ不可能な場所でセーブ項目を選ぼうとしてもカーソルが合わせられない場合に用いる方法。カーソルの値を増減サーチで絞り込み、改造コードで無理矢理カーソル位置を合わせるチカラワザだ。これとは別に、プログラムルーチンからカーソル制御処理を調べ上げ、セーブ項目を選べないようにしているコードを破壊する方法もある。

パターン2
いつでも選択可能な状態にする

セーブ不可能な場所ではセーブ項目がグレーアウトする場合に用いる方法。コードサーチはセーブ可能エリアと不能エリアを往復しながら変動サーチで行う。セーブ許可フラグとなる値を見つけたら、つねに可能エリアの値を書き込み続けることで「どこでもセーブ」を実現。なかなか絞り込めないときは、セーブ可能エリアで「00」、不能エリアで「01」や「FF」、またはその逆を探すのが鉄則。

パターン3
ほかのメニューを書き替える

強制的にセーブメニューの値を書き込み続け、ほかのメニューを開いたときにセーブメニューを表示させる方法。「セーブメニューを開いてサーチ」「アイテムメニューやステータスメニューを開いてサーチ」を繰り返してセーブメニュー番号を特定したのち、キー判定コードと組み合わせることで「×××を押しながらステータスメニューを開くとセーブ可能」が実現する。プログラムによってはセーブ処理を独立させているケースもあり、その場合はこれ以外のアプローチが必要となる。

■ブルース・ウィリスが掲示板に降臨！（青森県十和田市／ノッチー）㊙「ダイ・ハード」シリーズ最新作のプロモーションの一環とも言われますが、ファンの質問に全回答し、iChatで自らの姿を晒す姿勢からは高いサービス精神が伺えます。さすがはハリウッドスター！

アプローチ方法の決定

ひととおり「どこでもセーブ」コードのサーチ・作成パターンを解説しましたが、もっとも重要なのは“試してみる”こと。同一メーカーの作品であっても、同じ手法が通用するとは限りませんし、どうあがいてもサーチ不可能な場合もあります。このあたりの見極めにかんしては、カンが頼りになることが多いので、とりあえず数をこなして慣れるしかないでしょう。

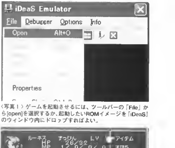
それでは、今回使用する『FFⅢ』が上記のどのパターンに当てはまるのかを確認してみます。ゲームを起ち上げると、街やダンジョン内ではセーブ項目がグレーアウトしており、一見するとパターン2が適しているような印象です。しかし『FFⅢ』には、最近のRPGにありがちな「上に乗るとセーブが可能になる」というポイントはなく、フラグとなる値を絞り込むにはフィールドとダンジョンを往復しなければなりません。また、これを行うと場所を移動するたびにフィールドマップ情報の値も大幅に変化。数値を絞り込むのは非常に困難な作業となります。もちろんフラグとおぼしき値を片っ端からアタックしてゆけば、いつかは見つかるでしょう。しかし筆者は、見通しのない根性サーチはあまり推奨しません。

そこで今度はパターン3でアプローチしてみます。『FFⅢ』はセーブだけでなく、ステータスの確認やコンフィグなどもXボタンで開くメニュー上で行うため、それらがすべて同じルーチン内で処理されていると推測。たとえば、アイテム項目を選んだときはメニュー生成ルーチンにアイテムメニューの値を受け渡し、それに従って画面を描画するといった感じです。

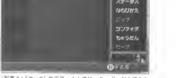
この仮説が正しければ、特定のタイミングで、ほかのメニュー項目の値をセーブメニューの値に書き替えることにより強制的にセーブ画面を表示させられるでしょう。

『iDeaS』を使ってのサーチ

5月号ではデイテル・ジャパンが取り扱っている「TRAINER TOOLKIT」を利用しましたが、今回はさきごろ更新されたばかりのNDSエミュレータ『iDeaS』と、拙作『hasteDS』(http://hp.vector.co.jp/authors/VA018359/)を使用します。PCの処理性能が低く、セーブ可能な場所までゲームを進められない場合は、マジコンであらかじめゲームをプレイ。メモリーカード内にヘノダなしのセーブファイル(SAV形式)を作成し、それを『iDeaS』でロードすればよいでしょう。あとは以下の手順に従ってサーチを進めてください。



〈写真1〉ゲームを起動させるには、ツールバーの「File」から[open]を選択するか、起動したいROMイメージを「iDeaS」のウィンドウ内にドロップすればよい。



〈写真2〉「iDeaS」のデフォルトでは、キーボード上でSキーを押すとステータス画面が表示される。

コードサーチ手順

①『iDeaS』に『FFⅢ』のROMイメージを読み込ませて起動〈写真1〉

②フィールド上でXボタンに対応するキーを押してメニュー画面を表示〈写真2〉

③『hasteDS』を起動後、ウィンドウ上部の[Snap DeSmuME/iDeaS/NeeOS/no$gba]をクリックして『iDeaS』を検出〈写真3〉

※下部の「更新周期」はデフォルトでは500(ミリ/秒)になっているが、『FFⅢ』の場合、書き替え速度が足りずに不具合が発生することがある。あらかじめ100に変更しておこう

㊙それに比べてファンを軽んじた日記で物議を醸したのが　mixiアカウントが2ちゃんねらーにバレて即退会した元モーニング娘。の矢口真里。ちなみにこの騒動のとばっちりで弱小アイドルBon Bon Blancoのメンバーもアカウントばれして退会していますが　どうでもいい話ですね。



〈写真3〉まずは[Snap DeSmuME/iDeaS/NeeDS/no$gba]をクリックしてプロセスメモリを解析する。



〈写真4〉今回はセーブメニューの近くにある項目を選んだのち「増加」や「減少」を選ぶと効果てきめんだった。

④アイテム画面、セーブ画面、ちゅうだん画面などを切り替えるたびに「変動」サーチで絞り込む。ときどき同じ項目を連続で選び「不動」でサーチをしてもよい。なかなか絞り込めないときは、コンフィグ、ちゅうだん、セーブが3つ並びになっていると仮定し、それぞれを選びながら「増加」「減少」サーチで一気に候補を減らすのも1つの手だろう〈写真4〉

上記の作業をひたすら繰り返すと、アドレス「0213457C」「02134580」にはかならず同じ値が入ることがわかります。また同時に、メニュー画面は「09」、アイテムは「00」、コンフィグは「06」、ちゅうだんは「07」、セーブは「08」の値になることも判明。各項目がしっかりと番号で管理されていて、それに対応するメニューが開く仕組みであるという仮定は間違ってなさそうです。ためしに『hasteDS』の左下の動作チェック欄から、以下のコードを入力してみましょう。

強制的にセーブメニューの値を書き込み続ける
0213457C 00000008

[refresh(改造コード更新)]をクリックした瞬間に『FFⅢ』の画面が切り替わり、セーブメニューが表示されるはずです。これで、いつでもセーブ画面が出せるようになりました。

判定コードと組み合わせる

さきほどのコードには、Xボタンを押すとメニューの代わりにセーブ画面が出るという効果しかありません。このままでは実用的ではないので、好きなタイミングでセーブメニューを呼び出せるように判定コードを組み合わせましょう。ちなみに筆者は、まずYボタンを押したときにセーブ画面を表示させるというコードを作成。しかし、セーブメニューを開くタイミングによっては進んださきから脱出できないという不具合が発生しました。そこで次に「他項目を乗っ取る方法」で実践。ちゅうだんではアドレス「0213457C」に「07」が入りますが、判定コードを用いて「07」を「08」に書き替える」ことで、ちゅうだんを選んだ場合のみセーブ画面を表示させるというものです。すると今度は不具合もなく、正常に処理されました。よって『FFⅢ』の「どこでもセーブ」の改造コードは以下のようになります。

DSPAR用コード
ちゅうだんを選ぶとセーブ画面が表示
5213457C 00000007
0213457C 00000008
D0000000 00000000

さて、今月は最新版の『iDeaS』を利用してサーチを行いましたが、どういったサーチ環境であれ、基本的な考え方は同じ。あとは状況に応じて、どのように応用を利かせるかが重要となってきます。とくに「どこでもセーブ」は非常に便利かつ需要のあるコードなので、普段『TRAINER TOOLKIT』を利用している人もぜひマスターしておきましょう。

●ウルトラ兄弟で一番好きなのは？　僕はアンドロメロスです。（北海道釧路市／北海道のぅた）　⑱男女合体で変身する　今考えるとちょっとエロイ設定の"ウルトラマンA"に一票。まぁ　両性具有から観音菩薩をイメージしたという外見は　お世辞にもカッコイイとは言えませんが。

号外!! マジコンハッスル

Wi-Fi通信を利用してセーブデータを吸い出そう

今月紹介するのは、NDSセーブデータ吸い出しツールの新星『SavSender』です。このツールの特徴は、なんと言ってもWi-Fi通信に対応しているところ。PCとの接続はもちろん、メモリーカードの抜き差しといった作業も省略できるので、使い勝手はバツグンです。

『SavSender』
配布サイト：http://frodo.dyn.gno.org/˜brettk/savsender

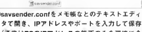
『Netcat for NT 1.11』
※PCとNDS間の通信に使用する
配布サイト：http://www.vulnwatch.org/netcat/

『SavSender』を設定する

まず上記配布サイトからsavsender-1.1.ndsファイルをダウンロードし、手持ちのマジコンに対応したDLDIパッチ（http://chishm.drunkencoders.com/）を適用しておきましょう。続いて下記の手順に従い、吸い出しの準備を行います。

実行前の準備

①savsender-1.1.ndsをメモリーカードに転送
②ルートにDATAフォルダを作成する
③DATAフォルダの下にSettingsフォルダを作成
④Settingsフォルダの中にテキストファイルsavsender.confを作成
※かりにマジコンで利用するメモリーカードのドライブが「G:¥」のとき、savsender.confの格納先はG:¥DATA¥Settings¥savsender.conf。また、階層構造は下の写真のようになる



⑤savsender.confをメモ帳などのテキストエディタで開き、IPアドレスやポートを入力して保存（通常はPCのIPアドレスの箇所のみを環境に合わせてカスタマイズすればよい）
※かりにPCのIPアドレスが192.168.0.3で使用ポートが5000番の場合は下記の2行を入力
1行め：192.168.0.3　2行め：5000
⑥前述のアドレスから『Netcat』を入手し、アーカイブを展開する
⑦nc.exeをパスの通ったフォルダ（C:¥Windowsなど）にコピーすれば準備完了

実際に吸い出してみよう

準備が整ったらWi-Fi通信に対応したNDSソフトを使って、実機と無線LANアクセスポイントが正常にリンクしているかを確認。その後マジコンから『SavSender』を起動してください。起動メッセージが表示されたのちに「Press A to dump, or B to restore.」で画面が停止すれば成功です。NDSソフトを挿入後、コマンドプロンプトから以下のコマンドを入力しましょう。

>nc.exe -l -p 5000 > output.sav

あとは、NDSのAボタンを押せばセーブデータの転送が始まります。NDS側に「Done.」の文字が表示されたら、セーブファイルのPC上への保存は完了です。なお、セーブデータをNDSカード側に書き戻す場合は、以下のようなコマンドを入力したのちBボタンを押してください。

>nc.exe -l -p 5000 < output.sav

●ソニーのネジが1本5,000円もするらしい。（埼玉県蕨市／チンクル）　㈱スピーカー補修用ネジの価格が高すぎると、海外サイトで話題に。オーディオは趣味の世界であるだけに、「高級なスピーカーと社用の拡声器のネジを比べるのはナンセンス」と言われても仕方ないかも？

PS2を中心としたコードサーチ指南！

今日から始める ゲーム改造基礎の基礎

第4回：R5900の命令解説　その②

Text by shin

前回に引き続き今回もPS2で使われているCPU（R5900）の命令解説を行います。前回に比べて命令の仕組みが複雑になりじゃっかん覚えにくくなっていますが、時間をかけてじっくりと取り組めば理解できるので、焦らずに読み進めてください。

まずは今回紹介する命令に関わる用語から覚えていきましょう。

●遅延スロット

分岐命令（後述）などの一部命令に存在する仕様で「分岐する直前に次の行に置かれている命令を実行する」という働きを持つ。たとえば、分岐→加算の順で２つの命令が並んでいる場合「加算命令を先に処理してから分岐を実行する」という流れになる。



beqで分岐する直前にadduが処理されている。これはプログラムを効率よく流れさせるための仕様なのだ。

コードサーチにも大きく関わってくる重要命令の解説

今回はゲームプログラムに数多く存在する命令のなかでも非常に重要な役割を持つ「分岐命令」「ロード命令」「ストア命令」を中心に解説していきます（前回同様レジスタは「r1」「r2」「r3」・…、即値は「$xxxx」と仮表記する）。

分岐命令

分岐命令とは　文字どおり「プログラムの流れを分けるために存在する」命令です。おもに２つのレジスタの値を比較して　その違いによって右側で指定したアドレスまで処理を飛ばすか飛ばさないかを判断します。

命令	動作
beq r1, r2, $xxxx	r1とr2の値が同じなら$xxxxへ分岐

r1とr2の値が同じであれば遅延スロットの命令を処理してからアドレス$xxxxにプログラムが分岐する。なお、r1とr2が違う値の場合は分岐しない（つまり何もしない）が　この場合も遅延スロットの命令はきちんと処理される。

実際の使用例　`beq  a0, zero, $001c014c (+7▼)`

命令	動作
beql r1, r2, $xxxx	r1とr2の値が同じなら$xxxxへ分岐

動作はbeqと同じだが、beqと異なる点は「分岐しない場合は遅延スロットの命令を処理しない」ということ。よって遅延スロットにも注意しなければならない

実際の使用例　`beql  v0, zero, $001c0528 (+15▼)`

命令	動作
bne r1, r2, $xxxx	r1とr2の値が異なれば$xxxxへ分岐

r1とr2が違う値だったら遅延スロットの命令を処理してからアドレス$xxxxにプログラムが分岐し、値が同じなら分岐しない　beqとは正反対の処理を行う。

実際の使用例　`bne  v0, zero, $001c0464 (+4▼)`

命令	動作
bnel r1, r2, $xxxx	r1とr2の値が異なれば$xxxxへ分岐

動作はbneと同じだが、これもbeqlと同様に分岐しない場合は遅延スロットの命令を処理しない

実際の使用例　`bnel  v0, zero, $001c0538 (-4▲)`

分岐命令はほかにも存在しますが　よく見かけるのは上記の４命令です。ちなみに前回紹介した比較命令の結果（０か１が出てくる）を分岐命令が利用し　セットになって存在することも多々あります。

ロード命令

ロード命令はメモリからレジスタに値を読み込む（ロードする）命令。たとえばゲーム中にレベルアップした場合　まずロード命令でメモリ上からレベルの数値をレジスタに読み込み　加算命令でレベルを増やしてからストア命令（後述）で増えたレベルを元のアドレスに書き戻すのです。このようにロード命令は非常に重要な命令ですが、覚えにくい命令でもあります。

●パーツとOS どっちを優先してPCを自作すべき？（北海道登別市／マリモ魂　某64ビットと32ビットの両バージョンを同梱するVista Ultimateを買い　64ビット対応の32ビットCPUで組むのが吉。ドライバが出揃った時点で64ビット版OSをインストールし直せば万事解決です。

命令 lb r1, $xxxx(r2)　**動作** r2+$xxxx→r1

r2の値に$xxxxを足した値をメモリアトレスと見なしてr1にバイトデータをロートする。つまりr2レジスタに00100000という値が入っているときに「lb r1, $1234(r2)」というロード命令か処理されると、00100000+1234=00101234なので、メモリアドレス00101234からr1レジスタに2ケタ（バイト）の値を読み込むということになる。

実際の使用例
```
lb      v1, $0549(s2)
```

命令 lbu r1, $xxxx(r2)　**動作** r2+$xxxx→r1

動作はlbと同じだが、ロートされた値を必ずプラスの値として認識する。じつはlbでは80以上の値をマイナスの値としてr1レジスタに格納するので、r1には「マイナスの値である」といった情報も一緒に入ってしまうのだ。反対にこのlbuの場合は　マイナスを表す情報をカ ノトしてr1に格納する

実際の使用例
```
lbu     t4, $000a(t7)
```

命令 lh r1, $xxxx(r2)　**動作** r2+$xxxx→r1

動作はlbと同じだが、ロートされる値が4ケタぶん（ハーフワード）なので8000以上はマイナスの値になる。

実際の使用例
```
lh      a3, $00a8(a3)
```

命令 lhu r1, $xxxx(r2)　**動作** r2+$xxxx→r1

動作はlbuと同じだが、ロートされる値か4ケタぶんになっている。

実際の使用例
```
lhu     v0, $0034(s0)
```

命令 lw r1, $xxxx(r2)　**動作** r2+$xxxx→r1

lbの8ケタ版。80000000以上はマイナスの値になる。

実際の使用例
```
lw      a0, $0000(v0)
```

命令 lwu r1, $xxxx(r2)　**動作** r2+$xxxx→r1

lbuの8ケタ版。

実際の使用例
```
lwu     v0, $0000(v1)
```

さて　じつはこのロード命令の$xxxxにも負の値（8000～FFFF）を使用する場合があるのです。これが使われると単純に「r2+$xxxx」ではなくなりますが　その場合の対処方法は今後解説したいと思います。

ストア命令

ストア命令はレジスタの値をメモリに書き込む（ストアする）命令です。この命令が実行されないとメモリの値は変わらないので、ロード命令と並び非常に重要な命令の1つであると言えます。

命令 sb r1, $xxxx(r2)　**動作** r1→r2+$xxxx

r2の値に$xxxxを足した値をメモリアドレスと見なしてr1のもっとも下にある1バイトの値をストアする。仮にr1に「12345678」という8ケタの値が入っていた場合、一番下にあるバイトデータ　つまり78のみがストアされる。

実際の使用例
```
sb      zero, $0000(v0)
```

命令 sh r1, $xxxx(r2)　**動作** r1→r2+$xxxx

sbの4ケタ版。

実際の使用例
```
sh      s0, $0000(s1)
```

命令 sw r1, $xxxx(r2)　**動作** r1→r2+$xxxx

sbの8ケタ版。

実際の使用例
```
sw      s1, $23a0(s0)
```

ストア命令でストアする値にはマイナスの値といった概念はなく　単純にレジスタに入ってる値をメモリに書き込みます。ただし命令の$xxxx部分はロード命令と同じく負の値も使われることがあるので注意が必要です。

そのほかの命令

命令 nop　**動作** 何もしない

文字どおり何も行わない。命令間の空きスペース確保などに使用される。

命令 lui r1, $xxxx　**動作** $xxxx0000→r1

r1に$xxxx0000を格納する。この命令は少し変わった動作を行い　「lui r1, $1234」となっていれば12340000がr1に格納される。8ケタの値を作るときに次に紹介するori命令と組み合わせて使用されることがよくある。

命令 ori r1, r2, $xxxx　**動作** r2 or $xxxx

r2の下4ケタに$xxxxを当てはめてr1に格納する。実例を挙げると、

```
lui a0, $3B9A
ori a0, a0, $C9FF
```

とすることでa0レンスタに「3B9AC9FF」という8ケタの値を格納する。実際のori命令は違う目的に使われる命令で難しい動作をするのだが、lui命令とセ ノトで使われている場合は今回の説明どおりと考えてよい。

今回はより一歩踏み込んだ命令の解説を進めてきましたが、これらの命令が実際にどう組み合わさってどう処理されているのかを、文字を見ただけで理解するのは少し難しいでしょう。

今後はこれらの命令が実際に使われたゲームプログラムをもとに具体的なコードサーチ方法を解説していきます。

●長時間の使用に耐えるオススメの椅子を教えて。（長野県諏訪郡／円盤獣）　㊥人間椅子の一択で。四つん這いになった相手の上に座るSMプレイ　ではなくて　ハートでいびつなロ ノクに文学的な歌詞がマ ノチするサウンドは　いくら聴いても飽きません　え　その椅子じゃない？

月刊 ROMイメージを愛する人のための エミュレータNEWS

第４回：続・レトロPCのエミュレータで遊ぶ

Windows95が発売されるまえ、1980年ごろから1990年代前半は、名機と呼ばれるPCが数多く誕生した時代である。

王道と言えるほど普及したPC-98や、ゲーム向けの性能をひたすら追及したX68000、統一規格を目指したMSXなど、各メーカーが独自の技術を詰め込んで、互いに切磋琢磨していた。

しかし、そんな盛り上がりを尻目に、PCゲーム業界はしだいに規模を縮小していく。ファミコンを始めとする家庭用ゲーム機の急速な普及に押されてしまい、結果的にPCゲームはアダルトゲームやマニアックなゲームの路線を進んでいくことになったのである。

というわけで今回は、前回に引き続き、8ビットと16ビットのレトロPCの代表的なエミュレータを、話題になったゲームとともに見ていこう。

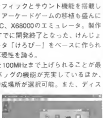
X68000 エミュ　WinX68k高速版v0.95

URL http://www.geocities.jp/winx68khighspeed/

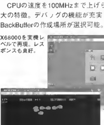
高性能なグラフィックとサウンド機能を搭載していたため、アーケードゲームの移植も盛んに行われていたPC、X68000のエミュレータ。製作者はtamu氏。すでに開発終了となった、けんじょ氏のエミュレータ『けろぴー』をベースに作られており、高い再現性を誇る。

CPUの速度を100MHzまで上げられることが最大の特徴。デバッグの機能が充実しているほか、BackBufferの作成場所が選択可能。また、ディスプレイ表示やサウンド関連なども詳細に設定できる。もちろん、どこでもセーブ＆ロードも備えており、ジョイスティックにも対応しているので、ゲームをプレイするのに、十分な機能が揃っていると言えるだろう。

なお、起動にはIPLROM DATなどのROMが必要となるので、あらかじめ用意しておこう。



X68000を実機レベルで再現。レスポンスも良好。



これ目当てに本体を買った人までいたという『グラディウス』。動作は安定している。

天使たちの午後Ⅲ 番外編（1990年・JAST）

アドベンチャーアダルトゲームのはしりとされる、JAST社の『天使たちの午後』シリーズの６作め。ゲームの内容もさることながら、「沙織事件」（1991年に、JAST社の子会社だったFAIRYTALEのアダルトゲームを男子中学生が万引きしたことに端を発し、JAST社社長が逮捕されるにいたった事件）のさいに回収されたことでも有名な作品。



難しいアダルトゲームも、どこでもセーブでサクサク攻略できる。

筆とうとう24歳に。童貞です。ち、　東京都豊島区／赤い電車）池袋の怪しげなマンションの一室では、１万５千円程度で童貞を捨てられます。この程度のお金で解決する問題をコンプレックスに思う必要はないと考えるのは僕だけ？　恋愛経験の有無が元凶なら別ですけど。

FM TOWNS エミュ　うんづ V0.5 L10a

URL http://members.at.infoseek.co.jp/townsemu/

日本初のCD-ROMドライブ標準搭載PCで、AV機能の充実からハイパーメディアパソコンと称されたFM TOWNS。そのエミュレータがこの『うんづ』だ。製作者のKasanova氏により、いまなおアップデートが続けられている。

CD-ROMのソフトであれば、イメージファイルに変換する必要がないので非常に使い勝手がいい。エミュレータ本体の機能としても、機種設定やCPU設定などが充実しており、マニアックな要求に応えられる仕様となっている。

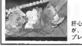


CD-ROMのソフトならば、起動は簡単。動作速度も実機と遜色ない。ハイパーメディアパソコンの実力を思う存分堪能できるぞ。

起動させるためにはOSやフォントのROMが必要。ちなみに、対応ROMを用意すれば互換機のマーティーとして動かすことも可能だ。

PREMIUM2（1993年・エルフ）

老舗アダルトゲームメーカー・エルフのブランド"シルキーズ"初期の作品。ショートストーリーが4つ収録されている。人気原画家・横田守氏がかかわっていたことも話題になった。



肝心のゲーム内容は荒削りだが、現在のエルフを語るならプレイは必須だろう。

MSX エミュ　RuMSX V0.40i

URL http://www.lexlechz.at/

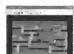
MSX、MSX2、MSX2+、MSX Turbo-Rに対応している高性能エミュレータ。ROM選択時にカートリッジROMの形式を自動で認識してくれるのが非常に便利だ。海外産だが、言語DLLをインストールすることで日本語の設定が可能となる。



実機さながらにBASICが起動。多様なバリエーションが存在するMSXを、あますところなく再現できる。

Super Lode Runner（1987年・アイレム）

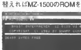
全世界でヒットしたパズルアクション『ロードランナー』シリーズの傑作。本家Broderbund社が開発したapple版にもっとも近い作品でもある。アーケード版から移植なので、ハドソンのファミコン版と違い、画面が横スクロールしない。



MZ-700 エミュ　MZ700WIN Version 0.52

URL http://homepage1.nifty.com/marukun/mz700/

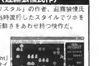
まるくん氏作のMZ-700のエミュレータ。起動には別途BIOSやフォントROMが必要。特定のBIOS ROMを導入することで、後継機のMZ-1500として使用可能だ。またMZ-700用BIOSでも、設定を切り替えればMZ-1500のROMを起動することができる。



エミュレータとしての機能は申し分ない。「不可能はない」とまで言わしめた名機がよみがえる。

HolyKnight（迎霧狼慢氏作）

名作『デーモンクリスタル』の作者、迎霧狼慢氏の未公開ゲーム。当時流行したスタイルでツボを押さえながらも、新鮮さをあわせ持つ快作だ。



氏による『Holy Knight』ほか3作品が、上記サイトにて公開されている。気になる人は、ぜひチェックしよう。

●6月号の84ページでオススメされているDC用ソフトの『オラタン』って何？　そんなソフトあった？（和歌山県有田市／イリス）　同様の質問を多数戴きましたが　これは「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」の略称。シリーズ最高傑作として今も根強い人気ですよ。

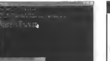
PC98エミュ　Anex86 v2.78

URL http://homepage2 nifty com/ans/

1982年の発売から約15年間、日本のビジネス界を支えてきたPC-98シリーズのエミュレータ（正確にはPC-98互換機のEPSON PCシリーズのエミュレータ）。機能が充実しており、オフィシャルガイドブックまで発売されている。

ゲームであれば、エミュレータ本体を起動して、設定画面でイメージを選ぶだけで簡単にプレイできる。Configでは、マウス、ジョイスティック、基板ディップスイッチの設定も可能。また、オプションの専用モジュールをインストールすれば、CD、MIDIなどへの対応のほか、グラフィックの強化を行うこともできる。

「ANEX86」はシェアウェア（1,000円）だが、その分の価値はあると言える。

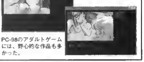




画面は「ザナドゥ」。動作は軽快で、音の再現性もきわめて高い。

BEAST ～淫獣の館～（1991年・パーティソフト）

オカルト研究部の５人組が洋館で事件に巻き込まれるというアダルトゲーム。MSX2などにも同タイトルがあるが、PC98版には無修正版が存在する。

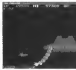


PC-98のアダルトゲームには、野心的な作品も多かった。

今月のエミュレータ新着情報

ARCADE ThunderMAME32+ VER.0.106X

http://www.geocities.co.jp/SiliconValley Sunnyvale/8586/



安定性が高く、ネット対戦などで一大勢力となっている「ThunderMAME（雷豆）」の最新版。「長江」「雀国志」「アシュラバスター」など本家「MAME」で使用可能となったタイトルへの対応のほか、「グラディウスIII」のアイデアコンテストでプレゼントされた「賞品版」のクローンや、パワーアップエディットですべての装備が使える「グラディウスIII EDITパッチ版」への対応など、マニアにはたまらない内容となっている。

NDS iDeaS 1.0.1.5

http://spaziomwind libero it/linoma/ideas html



イタリア人が開発しているNDSエミュレータ「iDeaS」。前々バージョンで3D関連が大きく改良されて、注目を集めていた。今回のアップデートでは、画面の回転機能が追加されたほか、M3やSuperCard CFなどマジコン用のファイルにも対応。また、ZIP形式で圧縮されたROMイメージであれば、解凍しなくてもそのまま使用できるようになっている。ゲームの再現度も上がりつつあり、今後に期待できる仕上がりだ。

MD Gens32 Surreal v1.76 Girl

http://gens32 emubase de/



奇妙なユーモアで知られるメガドライブエミュレータ「Gens32」。1.76のバージョン名は「Girl」。近ごろのバージョンアップでは、サウンド回りの改善が続けられているが、この1.76ではYM2612やPSGなど音源が24ビットにアップデート。さらにフォースフィードバック（振動機能付きジョイパッド）ドライバが新しいものになっている。Wiiのバーチャルコンソールをプレイできる環境がない人はこちらを使うのも手だ。

●エロサイトを見てたら突然ウィルスに感染してる旨が表示されて焦った（東京都港区／bois）☞ありもしないウィルスをでっち上げて製品の購入を迫るインチキソフト「WinAntiVirusPro」ですね。誤って購入するとクレジットカードに不正請求が来るようなので注意すべし

Wii　PS3　Xbox360　NintendoDS　PSP　etc...

コンシュー魔の僕



家庭用ゲーム機をとっくりと愛してやろうか

今月の誘惑　text by サンダー粗目

こんにちはWiiのドライブ基板

ドライバー１本だけでもOK

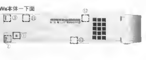
MOD-Chipが登場したせいもあって、「Wii本体のガワを開けたい」という強い欲求に駆られたものの、「メーカー保証が受けられなくなるので、やはり勇気が要る」「最先端技術を導入したフラッグシップ機なので、難しそう」などといった理由によって二の足を踏んでいる人も多いのではないでしょうか。

しかし恐れる必要はまったくありません。Wiiはたしかにフラッグシップ機ですし一般的にガワを開ければメーカーによる保証も受けられなくなるとはいえ、ただ開けて元の状態に組み戻すだけなら、プラスドライバー１本さえあれば完遂することが可能です。もちろんより確実さを求めるならドライバーも数種類用意しておいたほうがネジをナメることもありませんし、ラジオペンチもあれば作業がよりスムーズに進みますが、基本的にはたいていの家にあるプラスドライバーだけで事足りるような簡単な作業なのです（もし家になくても100円ショップで売っているもので十分）。MOD-Chipを導入するかどうかはとりあえず置いておくとしても、カワを開けることによって基板をうっとりと観賞することも仕組みの一端を理解することも可能なので、勇気を出してちょっとチャレンジしてみてはいかがでしょうか？（※と書きつつも、筆者およびゲームラボ編集部、株式会社三才ブックスは、ガワの開け閉めによる不具合などについていかなる責任も負いません。あくまでも自己責任のもと作業してください）

●ネジの位置と外す順番

下の３枚の写真は、ネジ（実線で囲んだ箇所）および隠しネジ（破線で囲んだ箇所）の位置と、それぞれのネジを外す順番（○付き数字）を表している。ネジを外す順番はかならずしもこの数字どおりでなくてもかまわないが、外す順番を誤ると何度もWii本体を引っ繰り返したりしなければならないため、作業が煩雑になる。またネジは、外す前にデジカメで元の状態を撮影しておいたり外した順序どおりに置いておくなりして、組み戻すさいに間違えないようにしておこう。

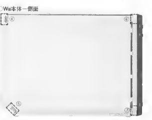
○Wii本体－下面



○Wii本体－上面



○Wii本体－側面

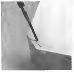


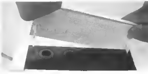
●さとうれおって知ってる？（大阪府枚方市／高額団）　㊥国有の歌唱法で2000年ごろのネット界を席巻したさとう氏は　今なお現役の様子で。ちなみに　同時期に個性的な容姿で話題となったネットアイドルてるみさんは　現在コスプレイヤーになられたとか。●の深さを感じます。

●隠しネジへのアクセス

隠しネジのカバーには、ゴムタイプとプラタイプがある。ゴムタイプの場合は本体とカバーの隙間にマイナスドライバーなどを挿し込んでこじり上げればOK。プラタイプの場合はカッターの刃先などでめくり上げる。

またWii本体のGCメモリーカードスロット部とコントローラポート部には、それぞれ白いプラカバーが取り付けられている（ラッチ部のツメで引っ掛かるように固定）。このカバーはいずれも作業を進めるにあたって必要ないので早いうちに取り外しておこう。





●ネジを外していく

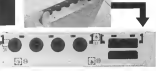
⑪のネジを外すと、Wii本体内蔵のコイン電池をアダプタごと取り外すことができる。まずはこれを抜いておこう。なおアダプタを取り外すと⑫の隠しネジが現れるが、ここではまだ外す必要はない。

⑩までのネジをすべて外すと、電源ボタンのある正面のガワが取り外せる。ただしこの部分はコネクタ配線によってメイン基板とつながっているため、完全に取り外すにはコネクタを抜かなければならない。根元をつまんで慎重に引き抜くこと。

正面部のガワを取り外すと、メモカスロットとコントローラポートを覆っていた黒いプラカバーが取り外し可能になる（ネジはない）。このカバーを取り外すと新たに隠しネジが4つ現れる。

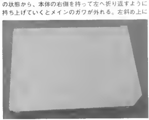






●メインのガワを取り外す

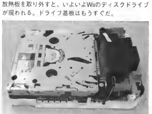
⑰までのネジを外したらWii本体を、左肩に「ATI」、右肩に「Nintendo」のロゴが見える状態にして置く。この状態から、本体の右側を持って左へ折り返すように持ち上げていくとメインのガワが外れる。左斜め上に押し上げていく感じだ。いずれの箇所もツメで留まっているわけではないので、苦労することなく取り外せるだろう。ちなみにこのとき、金属製の放熱板もメインのカワと一緒に外れてしまうことかあるが、その場合にはこの次の手順を省略する。




●放熱板を取り外す

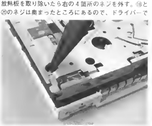
放熱板もメインのガワと同じ要領で右側から少しずつ左斜め上に持ち上げていくと外れる。ここでは手をケガしないようとくに注意すること。なお放熱板は、脚の部分がWii本体のもう一方のガワに挟まって固定されているので、組み戻すさいはそこにも気を配ろう。放熱板を取り外すと、いよいよWiiのディスクドライブが現われる。ドライブ基板はもうすぐだ。

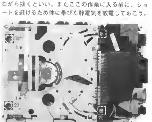




●ドライブ基板へのアクセス

放熱板を取り除いたら右の4箇所のネジを外す。⑲と⑳のネジは奥まったところにあるので、ドライバーでギリギリまでゆるめておいて、最後にラジペンで回しながら抜くといい。またここの作業に入る前に、ショートを避けるため体に帯びた静電気を放電しておこう。

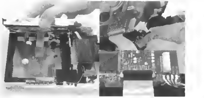


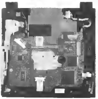


●コネクタとケーブルを外す

ドライブ基板はドライブ本体の裏側にあるため、ますは引っ繰り返すように手前から奥に持ち上げていこう。ただしドライブ基板とメイン基板は2本の配線でつながっているので、完全に取り外すにはこれらの線を抜かなければならない。右側のコネクタは写真のように半分ほど持ち上げたところで奥に手を突っ込んで抜く。フラットケーブルはフラップを上に弾き上げれば外せる仕組みだ。

以上の手順でドライブ基板までアクセスできる。なお元の状態に組み戻すさいは、手順を逆にすればOK。もちろん慎重に作業しよう。





PC・家電をパワーアップ

改造ノススメ



第4回：ACタップをPCと連動させよう！

案内人：サイトウサイト
メール：GL@aaitosite.com

「家庭内に散乱するデジタル機器のACアダプタを1つにまとめてしまおう！」という改造を、本誌2007年5月号の当コーナーにて紹介した。その結果ACアダプタを1つに集結させることができ、「かなりスッキリしたなー」と感慨にふけっていたのだが、それも束の間、部屋を見渡すとコンセントに挿す必要のある機器がまだごまんと溢れていることに気付いた。

そこで今回は、ACアダプタではなく、ACコンセントに直接挿し込む機器のまとめ方について考えてみよう。

チリも積もれば熱となる

PCのまわりにはとにかく電気を使うものが多い。モニタ、プリンタ、スキャナー、5.1chスピーカーなどがそうだ。これらの機器は一般的にACアダプタではなくAC電源を直接コンセントから取る方式なので、ひとまとめにすることは難しい。またこれらの機器はPCの電源を落としたあとはまったく不要になるものばかりだ。

それぞれの電源ボタンを押して電源を落とすマメな性格の人間ならいいが、普通はいちいち電源など落とさない（気にしない）はず。そこで問題になるのが「待機電力」である。冷蔵庫やテレビのスタンバイなどは待機電力について細かく規定されているし、そこを購入の目安している人も多いだろう。ところがPCの周辺機器についてはあまり明確に規定されていないのだ。試しに消費電力を計測するグッズ「エコワット」でPCの待機電力を測ってみたところ、意外や意外、けっこう電気を食っているではないか（写真1）。

ムダに電気を消費するということは環境にもサイフにも優しくないことはもちろんだが、熱をず



〈写真1〉「エコワット」（エレコム製・実勢5,000円程度）を電力量を計測したい機器とコンセントの間に噛ませることによって、当該機器の消費電力量、および月（設定した時間）当たりのおおよその電気料金を調べることができる。ムムム、PC周辺機器の待機電力は意外にお金がかかる！

ーっと放出し続けていることになる。これから来る夏本番に向け、ムダな熱を出す機器は1つでもツブしておきたいところだ。しかし結局は最初に戻り、「機器ごとにいちいち電源を切るのなんてメンドクサイ」になってしまうのである。

そこで製作「連動タップ」

そんな面倒くさがりな読者のみなさんに強くオススメしたいのが、PCに連動するACコンセント連動タップだ。「PCの電源に合わせて周辺機器の電源をいっぺんにON/OFFできる」という賢いタップだ。市販品もあるのでいくつか使ってみたが、検出方法が確立されていないためか誤動作が起こりやすい。またあまり見かけないうえ、けっこう高価（5,000円～1万円前後）である。それならいっそ自分で作ってしまおうではないか。コンセントタップを個別に用意してイチから作るのもいい

●「ネギま！」のゲームは多すぎる。（神奈川県茅ヶ崎市／マイクハイノン） 据置き機ではコナミが、携帯ゲーム機ではマーベラスインタラクティブが版権を持っており、それぞれから少なくない数が販売されているため、とりわけ本数が多いように感じられるみたいです。

が、なにか流用できるものはないかと探していたところ、気になる商品を2つ見つけた。

用途は違うが構造は似ている

1つはオフィスで使用する業務用のタップ。こちらは制御ケーブルが専用の形式になっている。どこのお店でもカンタンに入手できるものではないが、リサイクルショップやオフィス用品の中古売り場などに行くと、案外ゴロゴロと捨て値（100円〜500円）で売られているのだ。

もう1つはオーディオ用品コーナーで見つけた中古のACコンセント連動タップ（生産完了品・入手価格2,000円）。一見普通の延長タップに見えるが、コンセントのケーブルが2本出ている。片方を壁のコンセントに繋ぎ、もう片方をビデオデッキやアンプなどの連動電源端子に繋ぐという代物だ。

2つのタップとも形状は似ているのだが、PCのパワーに連動させて制御するにはどちらもちょっとした工夫が必要。いまどきのPCには、AC連動コンセントが搭載されていないからである。ではこれらのタップをPCで動かすにはどうしたらいいだろうか。その答えはズバリ「USB」である！

「USB！」と力強く宣言したものの、USBで本格的に制御するにはかなりの技術力とその機器を認証するためのUSB団体への手続きなどが必要になる。しかしここで紹介するのはそんな大それたものではなく、たんにコンセントを連動したいだけの場合にUSBを「電源供給源」として使う方法だ。

原理はこうだ。いずれのタップも内部に電気信号によって回路の開閉を行う「リレー」が搭載されている。オーディオ用タップにはAC100Vで駆動するリレーが入っているので、これをDC5Vで駆動できるリレーに換装。スイッチ側はいままでどおりAC100Vを制御するほうに配線し、駆動側にはUSBの＋と－に接続する。これだけで完成だ。

オフィス用のタップはもっと簡単で、数種類調査した結果、DC5Vで駆動するものばかりだったため制御側のコネクタを切断し、その先端にUSBコネクタを付けるだけでOK。

なお5Vで駆動できるリレーは電子パーツショップで購入可能。入力がDC5Vで、スイッチ側でAC100Vを開け閉めできれば、型番は問わない。また今回の改造はAC100Vという高電圧を制御するため、工作のさいくれぐれも配線を間違えないように注意すること。

今回使用するリレーは…

HSIN DA（シンダ）プレシジョン製 高感度小型パワーリレー



- 2回路入り
- コイル電圧：5V
- 接点：2C
- 接点容量：5A 30VDC
  5A 125VAC

秋葉原の電子パーツショップで1個100円で購入。向かって右が制御用端子、左がスイッチ側だ。2系統あるが、両方ともパラにしておけばOK。

1 オフィス用タップの改造方法

①タップを用意

今回は富士通製オフィス用連動タップを使用。非連動が2つ、連動が4つ搭載されている。



②接続端子のチェック

ACコンセント側は標準のアース付きプラグだが、もう片方は専用に設計されたプラグだ。



③タップの分解

一般のプラスドライバーでガワを開けると、なんと普通の電工コンセントが内蔵されていた。さすが業務用である。



④リレーをチェック

これがリレーの乗っかった制御基板。スイッチか制御端子かは、リレーに印刷されているので見ればすぐにわかる。



㊙ちなみにマーベラス版は「超麻帆良大戦チュウ チェックイ〜ン 全員集合！ やっぱり温泉来ちゃいましたぁ」「超 麻帆良大戦 かっとイ〜ン☆契約執行でちゃいますっ」といったぶっとんだタイトルが特徴。これなら お店で据え置き用か携帯用かで迷わずに済みますね！

⑤USBケーブルの取り付け




どの線が繋がっているかわかったら　ケーブルを切断してUSBケーブルのオス側をハンダ付け。最後に熱収縮チューブをかぶせて仕上げる。



2 オーディオ用タップの改造方法

①タップを用意



今回はオーディオテクニカ製コンセント連動タップを使用。

②リレー＆ケーブルの交換




内部には100Vで駆動するリレーが入っているので、これを５Vのリレーと取り替える。配線自体は元のものを流用してしまおう。制御ケーブルで使われているACケーブルを取り外し　代わりにUSBケーブルを埋め込めば完成だ。

今回の改造にまつわる トラブルQ&A

Q 電源を落としてもUSBが付きっぱなしの場合は？

A 原因としてPCのBIOS設定がまず考えられる。キーボードで電源をON／OFFする設定になっていると、このような症状が起こるのだ。キーボードから電源をON／OFFする必要がなければ、BIOS上で設定を切っておこう。なおうれしい副作用として、スタンバイ時にムダな電力を消費しなくなる。

Q 瞬断が発生する場合は？

A 瞬断はWindowsの起ち上げ時などUSBコントローラが初期化されるとき、一瞬だけ５Vの供給がストップされ、そのタイミングで発生する症状。市販の連動タップが誤動作する原因もまさにこれである。この症状はPCにより出たり出なかったりするが、対策として、大容量のコンデンサをリレーと並列に接続することが挙げられる。一瞬の電力のとぎれをコンデンサが補ってくれるという寸法だ。今回試しに2200μFのコンデンサを使用した結果　良好な結果を得ることができた。





〈写真２〉PCに接続してみたところ無事に電源として認識された。なお今回は省いたが、USBの＋端子と一端子にダイオードを入れるとより安全である。

オーディオタップのほうもひとまず完成。DELLのPCと連動してコンセントの内部のリレーが「カチッ」と音を立ててスイッチが入れば成功だ〈写真２〉。これで周辺機器の電源がズバっと一気に制御できる環境になった。ラクをするためには苦労をいとわないのが当コーナーのポリシーである。

しかしこれで満足していてはダメ。次回は、PC上から個別に制御する方法について解説していきたいと思う。PCとの親和性が高まると予想外の使い方もできるようになるので、あらかじめ今月紹介した改造を施したタップを用意して楽しみにお待ちいただきたい！

●電話の掛けすぎで携帯電話が止まりそう　（山口県山口市／フブン）　編もしDoCoMoユーザーなら　貯まりに貯まったDoCoMoポイントと交換できるFOMA M1000をゲットしてみては？　このM1000　ヤフオクで1万円程度で取り引きされているので　支払いの足しになってくれるはず。

ユーザー必読！ **第2特集** クリエイター必携！

オタク業界ジンクス事典

Text by 川崎ゆう



黒いゲーム機は売れないってマジ!?
『モンハン』で欲しいアイテムが出ないのはなぜ？
業界にまつわる言い伝え・法則を大検証！

ゲーム関連ジンクス

JINX

●黒いゲーム機は売れない

ジンクス指数 90

ゲーム業界でもっとも有名なジンクスである。正確には「ジンクスであった」といったほうが正確かもしれない。PS2がそのジンクスを破ったからだ。しかし、PS2を唯一の例外として、やはり黒いゲーム機は苦戦を強いられている。ざっと、その具体的な名前を挙げると、メガドライブ、NEO GEO、ATARI JAGUAR、3DO、Nintedo64、PS2、Xbox、PSPといったところ。こうして見ると、PS2がいかに例外的な存在かがわかる。というのも、近年だけを見ても、Nintendo64、Xbox、PSPなど、ライバルにあっけなく敗れ去ったゲーム機が名を連ねており、PS3もそれに続いて敗北街道まっしぐらだ(ただしXboxは日本以外では成功したとも言えるが)。やはりPS2が売れたのは例外で、このジンクスはまだまだ続いていると見るのが妥当なところだろう。



黒いゲーム機を並べると、PS2以外は見事なまでに負け組軍団た。

●ヒットしたゲーム機は3代めでダメになる

ジンクス指数 60



Wiiに対して当面は負けが確定しているPS3。奇跡の逆転でジンクス打破なるか!?

天下を取ったメーカーも、3代めのゲーム機で没落するパターンが多い。任天堂もファミコン→SFCでブイブイ言わせたが、N64で大きく頓挫。天下のソニーもPS→PS2で我が世の春を謳歌したが、PS3が敗北確定。ただ、10機種近いゲーム機を出すも一度もトップを取れなかったセガや、3DOの失敗1回だけで撤退した松下のような例もあるため、一度でもトップを獲れるだけ幸せなのかもしれない。

●シリーズ3作めは傑作になる

ジンクス指数 80

シリーズの3作めは傑作になることが多い。具体的な例を挙げると、最高傑作に推す人も多い「ドラクエⅢ」、DSでリメイクされ高評価だった「FFⅢ」、初期シリーズのフィナーレとして作られ名作となった『ウィザードリィⅢ』(ファミコン版では「2」)、『スパロボ』もブレイクし始めたのは3作めの「第3次スーパーロボット大戦」。「ストⅡ」も3作めの『ストリートファイターⅡ TURBO』で対戦ブームが本格的に到来、対戦格ゲーというジャンルを確立するに至った。

1作めでパターンを確立、2作めでシステムがさらに練り込まれ、3作めで熟成したシステムを元に新たな挑戦が行われ、理想的なゲームバランスが築かれるのだろう。

とはいえ、3作めで傑作となったシリーズのほとんどは、1作めからそれなりに評価が高かったのも事実であり、ダメなシリーズが3作めで突然変異して傑作になることはない。

●裁判員制度が始まりますが「愚民の素人に裁かれたくない!」とか思っているインテリ犯罪者っているのかな?(長野県諏訪市/粘液獣) 編 そんな人はたくさんいるでしょう。ところで裁判員制度が始まってヤクザの親分とかを素人が裁いても無事に日常生活を過ごせるのでしょうか?

●N64以降の任天堂ハードは任天堂のゲームしか売れない

ジンクス指数 70

Nintendo64以降の任天堂ハードでは、サードパーティ製ソフトがなかなか売れないというジンクスがある。

ファミコン、SFC時代はそれなりにあったミリオン突破ソフトが、Nintendo64以降減ったのは、そもそも「FF」など、人気シリーズがNintendo64が発売される前にプレステ陣営に寝返り、Nintendo64用には売れるソフトを提供してこなかったのがおもな要因。Nintendo64に続くゲームキューブも負け組ハードゆえ、ヒット作に恵まれなかった。だから、ある意味仕方がない面もある。

しかし、驚くべきことに、いま世間をブイブイ言わせている勝ち組ハードNDSやWiiでもそのジンクスはかなりの確率で適用される。

NDSとWiiのサードパーティ製ソフトの中で、ミリオンを突破したのは『FFⅢ』『たまごっち』『オシャレ魔女 ラブandベリーDSコレクション』『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー』のみ。いまだ品薄状態が続くバカ売れぶりからすると、やや腑に落ちない結果ではある。



数少ないサードパーティからのミリオン突破ソフト『たまごっち』。



●長い期間をおいた後に出た続編はダメになる

ジンクス指数 90



バグ騒動でネット上を大炎上させた『カルドセプトサーガ』

オリジナルの神秘性を損ねる内容だった『スーパーゼビウス ガンプの謎』(『ゼビウス』の続編)、爽快だったゲームが妙にチマチマとしたものになった『アドバンスガーディアンヒーローズ』(『ガーディアンヒーローズ』の続編)、ウリの自由度が下がったばかりかバランスも悪くアコギな分割販売にファンも呆れた『ガンパレード・オーケストラ』(『ガンパレード・マーチ』の続編)、ファミ通でゴールド殿堂入りするもバグや不具合だらけでマイクロソフトが異例の回収に乗り出した『カルドセプトサーガ』(『カルドセプト』『カルドセプト セカンド』の続編)、『サンダーフォースV』の続編を名乗るもデキが悪く、返金騒ぎとなった同人シューティング『BROKEN THUNDER』など、名作にたかる続編にはロクな作品がない。

●ガンダムゲームはクソゲー

ジンクス指数 70

「ミリオン/ミリオン/ミリオン/」(100万本売るという意味)のかけ声も虚しく、発売してすぐにワゴンで叩き売られた『一年戦争』、アップデートするも内容はトホホのPS版『機動戦士ガンダム』、あごが割れた実写シャアが原作世界をブチ壊した『WAR FOR EARTH』、ゲームショーで体験版がフリーズしまくった様子がYouTubeで全世界に公開されてPS3の初動にも影響を与えた『Target in Sight』など、ガンダムゲームは近年もクソゲーの嵐。

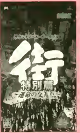
とはいえ、SSの『ギレンの野望』『戦慄のブルー』、DCの『コロニーの落ちた地で』、GCの『ガシャポンウォーズ』、Wiiの『スカッドハンマーズ』など名作が存在するのも事実であり、正しくは「ソニー系ハードのガンダムゲームはクソゲー」といったところだろう。

●これまでならゲームソフトに使っていたお金が、最近ではサプリメントの購入費用として消えていきます。ハァ…年をとったなあ。(新潟県加茂市 げーむくん・M) 編まだ大丈夫。もう少し年をとって開き直り「サプリメントなんてどうでもいい」となってからが勝負です。

●実写ゲームはコケる

日本のゲーム業界では、「実写ゲームは必ずコケる」という法則が信じられている。古くはチュンソフトの『街』、スクウェアからリリースされた『アナザー・マインド』、さらにはPS初期の伝説の迷作『ツイン・ゴッデス』、アイドル加藤夏希を起用したホラーゲーム『the FEAR』など、商業的には間違いなくしょっぱい結果に終わったものばかり。

とはいえ、熱烈な実写ゲームファンも存在するようで、一概に「実写ゲームはダメ」とも言い切れない。とくに『街』は近年再評価の気運もあり、商業的にはたいした成功は収められなかったが、熱心なゲーマーほど名作と評する。





作品の評価は高いが売れたとは言いがたい『街』（写真左）と、バカゲー『ツインゴッデス』（写真上）。

これは呪いか、偶然か…

さまざまなハードでリリースされている『モンスターファーム』だが、イメージキャラクターに選ばれたタレントが、いずれもその後、不本意な形で芸能活動を辞める、あるいは縮小するというジンクスがある。

モンスターファームのイメージキャラクターになったタレントは短命に終わる…

ジンクス指数 80

まず、1997年にリリースされた『モンスターファーム』の主題歌を歌った爆風スランプは直後に活動休止。1999年に『モンスターファーム2』のイメージキャラクターとなった鈴木あみは、所属事務所とのトラブルから一時引退状態に追い込まれた（後に鈴木亜美として復帰）。2001年にPS2版『モンスターファーム』（俗に言う『モンファー3』）でイメージキャラクターに選ばれたFolder5は、理由は不明ながらその後芸能活動を休止。

2004年にリリースされた『モンスターファーム4』のイメージキャラクターとなった市井紗耶香は、その時点ですでにモーニング娘。から不明瞭な理由で脱退し、復帰した後だったので、怪しげな存在ではあったのだが、イメージキャラクターになってからすぐにできちゃった婚によって芸能界から完全に引退。

テクモがこうした事態を重く見たのかどうかは不明だが、『モンスターファーム5』ではイメージキャラクターが起用されなかった。今後、発売が予定されている『モンスターファームDS』でもイメージキャラクターが起用される気配はない。ファンの間では「モンスターファームの呪い」と言われているいっぽう、ただ単に起用するタレントが微妙だっただけという説もある。





『モンスターファーム2』のCMに出演していた全盛期の鈴木あみ。



シンガーソングライターを目指していたにもかかわらず、写真集を出すなど、迷走していた市井紗耶香。引退は当然のなりゆきか。

●「ピカチュウげんきでちゅう」をニンテンドーDSでリメイクしてほしい。本体にマイクが内蔵されているし、持ち運べるからN64よりも向いているはず。（東京都中野区／しげみつ） 編 ピカチュウになみのりを覚えさせて「ダイヤモンド＆パール」に送れるようにすれば爆売れの予感！

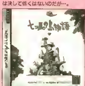
●雨宮慶太がビジュアルを担当したゲームは売れない

ジンクス指数 80

有名クリエイター雨宮慶太は、特撮「牙狼」など、ゲーム以外の実績はすごいが、なぜか彼がビジュアルを担当したゲームはコケる。『ルドラの秘宝』『七つ風の島物語』『クロックタワー3』『GENJI』など、どれも一瞬だけ話題にはなるものの、ヒットしたためしがないのだ。かと言って、デキに問題があるゲームばかりかというとそうではなく、独特の世界観がマニアに評価の高い『七つ風の島物語』など「惜しい」ゲームもあり、プレイヤーの年齢層と雨宮慶太デザインが合わないだけとしか言いようがないのだが。



深作欣二監督の遺作となった『クロックタワー3』。



『七つ風の島物語』は作品としての評価は決して低くはないのだが…。

●元カプコンTプロデューサーのゲームはドM専用

ジンクス指数 90



ドMユーザーは『モンハンP2』にやや不満を持っているかもしれない。

たとえば『モンスターハンター2』では、異常な強さと「FF」の召喚獣のようなデザインで世界観を台なしにする中二病的モンスター「古龍」を登場させたばかりか、雑魚が無限に湧くなどゲームバランスを異常にマゾ好みに設定。「古龍」「雑魚の無限湧き」「マゾ向きバランス」のおかげで、かなりのユーザーが脱落させられており、ある種、偏執狂的なサド・クリエーターなのだとも言える。PSP版『モンハンP2』の発売前には、インタビューなどでマゾ設定の『モンハン2』の移植ではないことが強調されるなど、カプコン社内でも問題化したフシがある。

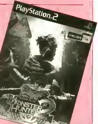
「tnksn（Tプロデューサー氏ね）」なる略語も生み出され、オンライン版「MHF」はTプロデューサーが手がけた「2（dos）」の移植とあり、コアファンからは危険視されている。

●「モンハン」シリーズでは、必要なアイテムほど出現率が低くなる

ジンクス指数 50

武器や防具を作るのにさまざまな素材が必要となる『モンハン』だが、欲しいアイテムに限って出なくなるという珍現象が多数報告されている。これは俗に「物欲センサー」と呼ばれ、プレイヤーが欲しがるアイテムを出さないというプログラムがあるに違いない…と熱心なファンの間でささやかれはじめた。

ただ、実際にプログラムを解析して「物欲センサー」の存在を証明した人間はおらず、その信ぴょう性は低いのだが、熱心なプレイヤーほど「物欲センサー」の存在を声高に主張。根拠はないものの、多くのプレイヤーが体感した事実として都市伝説化している。



物欲センサーが一番露骨だったと言われる『モンハン2』。

●「ドラクエⅨ」の前に「ドラクエ」のリメイクがリリースされるようですね、個人的には「Ⅵ」を希望したい。（群馬県安中市／しゅびる）編「Ⅰ」「Ⅱ」はお腹いっぱいなので編も「Ⅵ」を希望します、ストーリーが全然頭に残っていないので新鮮な気持ちで遊べそう。

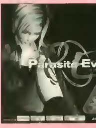
●ゲーム内広告に関わったゲーム、商品はコケる

ジンクス指数 50

ゲームの中に現実の商品の広告を入れる。発想はいいが、ゲーム内広告に関わったゲーム、商品には不幸な末路を辿ったモノも少なくない。

SFCで『どらっきーの草やきう』を出したZOOMは、ゲームのデキはいいにもかかわらず倒産。「大航海時代Online」とタイアップしたジュース「ピンゴポンゴ」は、マルチ展開で浸透を目指すもどうも空振りの感が否めない。コーラが回復アイテムとして登場する『パラサイト・イヴ2』はイマイチ話題にならずにシリーズ終了。『ジャスティス学園』も『燃えろ！ジャスティス学園』以降は続編が出ずシリーズがストップ。

ここで挙げた以外にもゲーム内広告に関わった商品は無数にあるが、いい話は聞いたためしがない。とにかくゲーム内広告には関わらないほうがいいようだ。



スクウェア期待のソフトだったが、話題、セールスともに振るわなかった『パラサイト・イヴ2』。

●沖方丁が関わるゲームはトラブルが多発する

ジンクス指数 80



歴史に残る大失敗作『シェンムー』。

代表作『マルドゥック・スクランブル』のアニメ化がポシャるなど、波乱含みの沖方丁だが、彼が参加するゲームはなぜかトラブル続きとなるようだ。

『カルドセプト サーガ』はプログラマーに問題があったせいかバグまみれとなり撃沈。『シェンムー』は巨額の予算を投じたが大赤字、中国をメインにサービスするはずのオンライン版も頓挫したままという作品で、業界では「70億円」（赤字の額）と揶揄される作品だが、なんとこれにもシナリオライターとして沖方丁が参加している。はたして彼が次に関わるのはどのゲームか、不謹慎なゲームファンは日夜チェックを欠かさないと言うが……。

●発売延期が繰り返されたゲームに名作なし

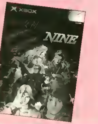
ジンクス指数 80

発売延期が繰り返されるのはスケジュール管理がキチンとしていない証拠。いかに前評判がよかろうとも、過剰な期待をするのは禁物である。

「大刀（DAIKATANA）」はAI制御の味方キャラクターなど、革新的なシステムが搭載されるはずだったが、実際の商品はバグ満載。ガンダムのネットゲーム「UCGO」はリアルスケールで広大な宇宙世紀を表現するというふれこみだったが、デキのひどさは一部で返金騒ぎが起こるほど。『真・女神転生NINE』はシリーズ初のオンラインゲームになるはずだったが、売り込みの凄まじさとは裏腹に、ネット機能のないスタンドアローン版が発売されたきり。

やはり、発売延期を繰り返す時点で、制作陣は内部崩壊していると見るべきだろう。残念ながらこのジンクスが打ち破られるにはもう少し時間が必要なようだ。

『真・女神転生NINE』のデキに失望させられたファンは多い。



●いつも床を先に見ています。自分の投稿が載っていると勝った気分になります　埼玉県比企郡　う!?）編今月号も勝利宣言ですか？　それを掲載させた編は勝利に貢献（スポーツニュースのメジャーリーグ情報風に）。

飯野賢治のソフトをリリースしたゲーム機は負け組になる！

ゲームの開発からは離れて久しい飯野賢治だが、かつてはセガマニアの希望を背負って立つカリスマ的なゲームクリエイターであった。彼が開発に携わったゲームには、『Dの食卓』など、ゲーマーから評価の高い作品があるいっぽうで、『エネミー・ゼロ』のように完全なる期待はずれに終わった作品が混在。その突飛な発言、行動と合わせ、クリエイターとしては評価が分かれる人物である。



イノケンのソフトをしつこくリリースしていた3DO。そりゃあ呪われるわ。

しかし、彼がソフト開発に参加したゲーム機はいずれも負け組へと転落している事実は見逃せない。彼が開発したソフトをリリースしたゲーム機は、ワープ社設立以降は、3DO、PS、サターン、ドリキャス、M2(発売されずに開発中止)といった具合だが、こうしてみるとPS以外は完全なる負け組だ。そのPSも2作品をリリースしたのみという薄いつながりだったため、難を逃れたという説もある。

この飯野賢治の死神っぷりを知る古くからのゲーマーは、ひいきのゲーム機を勝利させるため、ライバル機から飯野賢治のゲームがリリースされることを願ったり、「飯野賢治ゲーム業界に復帰」というガセネタが出回るたびに「ひいきのゲーム機から飯野賢治のソフトが出るのでは？」と想像し、ガクブルしているとか…。



SCE主催のイベントで「エネミー・ゼロ」のセガサターンへのプラットフォーム変更が発表され、セガマニアは狂喜した。しかし、その内容はセガマニアを失意のどん底に突き落とすものだった。

死神イノケン業界復帰だけはカンベンな

●ゲームをやると頭が悪くなる!?

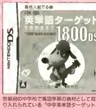
ジンクス指数 **30**



「ゲーム脳」なる造語を流行らせ、ゲーマーたちの肩身を狭くさせた迷著「ゲーム脳の恐怖」。

30年近く、根強くささやかれてきたジンクスだが、これは本当だろうか。京都の中学校では、ニンテンドーDS用の英語学習ゲームを授業に取り入れたところ、5か月で平均語彙力が4割アップしたという（どうでもいいが、NDSは学校で買ってくれるのだろうか？）。しかし、これをもってジンクスがウソであると判断するのは早い。「意欲のある生徒が学習用のゲームソフトを先生の指導のもとにプレイすれば勉強に役立つ」といったところだろう。

学習用ではないゲームの話をすると、とくに中古ソフト売買が合法になって以降は、中古対策として、大手メーカーほどクリアまでムダに時間がかかるゲームをリリースする傾向にあることを忘れてはならない。ゆえに、「ゲームをやると頭が悪くなる」とは言い切れないが、「ゲームをやっていると勉強時間が少なくなる」とは言えるかもしれない。本誌に掲載された改造コードなどを使用してクリアまでの時間を節約し、余った時間を勉強に回すのなら、ゲームも「頭の体操」として有効だろう。



京都府の中学校で英語学習の教材として取り入れられている「中学英単語ターゲット1800DS」。

●PS3も週間の売り上げ台数がとうとう4ケタに　そろそろ買おうかな。（東京●中野区／すべすべ）　(編)台数じゃなくて販売価格が4ケタならすぐに買ったけどねぇ　その値段になったら、6万円で買った人はぶち切れてしょうけどね。

●アーケード業界はダメになりかけると神風が吹く



ゲームセンターでは固定客を集める『三国志大戦』のレアカードは、高値で取り引きされる。

ジンクス指数 90

アーケードゲーム業界は、斜陽になる→新たなジャンルが出て延命する…という歴史を繰り返している。

歴史をひも解けば、90年代初頭、従来型のゲームが飽きられつつあるところ体感きょう体ブームが訪れ、ゲーセンはコクピット型きょう体で埋まった。その後、体感きょう体がインフレを起こしたところ、『ストⅡ』をはじめとした対戦型格闘ゲームのブームが降って湧いたように到来。格ゲーブーム終焉後は、音ゲーブームが勃興。音ゲーが複雑化して飽きられるとカードゲームのブームがやってくる…といった具合だ。

こうしてみると、慌ただしい歴史だが、日本のゲーセンとはそもそも、「流行のゲーム一色になる→同じようなものばかりなので高速で消費される」というサイクルしかないようにも思える。カードゲームブームの次は何か？

●TONY（イラストレーター）が関わったゲームは全部クソゲーになる

ジンクス指数 90

TONYは、その独特のタッチからエロゲー業界のみならず人気が高いイラストレーターだが、彼が関わったゲームは、なぜかことごとくクソゲーになっている。

エロゲーの『After』『そらのいろ、みずのいろ』『アルカナ〜光と闇のエクスタシス』『御魂〜忍〜』などなど、いずれも筋金入りのクソゲーばかり。では非18禁ならいいかというと『シャイニング・ティアーズ』はイマイチのデキ。しかも同ゲームをアニメ化した「シャイニング・ティアーズ・クロスウインド」もキワモノ…… と、TONY伝説はジャンルを問わず発動する模様。

TONY本人に罪はなく、また実力がないわけではない。ただ、お金を無駄にしたくない人は、今後TONYが関わったゲームを避けるのが吉であろう



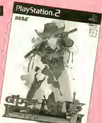
『シャイニング・ティアーズ』は期待値が高かっただけに、ファンの落胆も大きかった。

●純和風ギャルゲーはコケる

ジンクス指数 60

純和風的なイメージを押し出したギャルゲーがコケる確率はかなり高い。貞淑な和風美人とギャルゲー的な貞操観は相性がいいように思えるが、じつはそうではなかったのだ。

たとえば、『萌えよ剣』は「サクラ大戦」の広井王子が手がけ、キャラデザインを高橋留美子が担当するなど、豪華スタッフを揃えたはずだが鳴かず飛ばず。『快刀乱麻』は男同士をくっつけるなどユニークな路線を提唱するがPC版、PS版ともにワゴン行き。そこそこ人気がある「サクラ大戦」シリーズは例外中の例外と言える。逆に言うと、ほとんどの作品がコケている中で「サクラ大戦」をヒット作品へと育て上げた広井王子の実力は高いのだろう。



さまざまな関連作品がリリースされている『サクラ大戦』シリーズだが、本編作品のリリースは2005年の『サクラ大戦Ⅴ〜さらば愛しき人よ〜』から途絶えており、続編が待たれている。

●PS3でカラープリンタが使えるようになるとか。これでPS3を買う理由ができた！……っていう人いるのかな？（埼玉県さいたま市／ノーニョ） 編 そのうちWindows Vistaも動くようにすればいいんじゃない？ パソコンを買うよりは安いからたくさん売れると思うよ！

●エロゲーメーカーが麻雀モノに手を出すと会社が潰れる



ジンクス指数 70

脱衣麻雀はかつてゲーセンの華だったが、エロゲーで脱衣麻雀を作るメーカーはその後潰れるというジンクスがある。

LIBIDOは美麗なGCの脱ぎ麻雀「なる麻雀」で話題を呼ぶも、その後のソフトに作り込みの甘さが目立ち活動停止状態に。アボガドパワーズは当時としては珍しい4人打ち麻雀「つもバカ日誌」など個性的なゲームを出すが、経営は火の車で、社長がパチスロで会社を支えた挙げ句に夭折。おれんじぺこは、「おまたせ!雀ハラや♪」を発売するも、役の判定が存在しないため麻雀の体すらなしていないという大事故を引き起こしてブランド消滅。

開発力が低下したと言われるエロゲー業界だけに、ルールが複雑な麻雀に手を出すこと自体がリスク含みの戦略なのかもしれない。

役の判定ができない前代未聞の麻雀ゲーム『おまたせ/雀ハラや♪』だが、修正パッチを当てても問題点は解消されず、一部のファンが激怒した。

●女性スタッフを前面に掲げるエロゲーはクソゲー

ジンクス指数 70

女性が作っているということでハァハァしてみたらクソゲーだった例は枚挙にいとまがない。

「さくらんぼステーション」はなぜか男が妙に多く、ピュアな恋愛を期待していたプレイヤーが失望。「はなマルッ!」ではヒロインとされていたキャラがじつは男だったという嬉しくないサプライズが用意され、エロゲー界が炎上。「Schoolぶろじぇくと」はエロがウリのメーカーにも関わらず激ヌルの展開。買った人が「何がしたいのかわからない」と途方に暮れた。

女性スタッフはエロゲーユーザーの嗜好よりも、自分たちの趣味を優先させることが多いようで、これからもハァハァしながらエロゲーを買ったらホモシーンが入っていた…などの悲劇は繰り返されることだろう。

業界を騒然とさせた『はなマルッ!』だが、画業は好セールスを記録。これで、シナリオがまともなら名作と呼ばれていたかもしれない。



●タイトルに「さくらんぼ」が付くゲームはクソゲー

ジンクス指数 80

エロゲーの世界で「さくらんぼ」のタイトルは禁句の一つである。なぜなら「さくらんぼ」と名が付いたゲームはことごとくクソゲーなのである。

エロゲーなのに登場キャラの半数が男という「さくらんぼステーション」、シナリオが薄くCGも手抜きでいいところが一つも見つからない「さくらんぼ海岸」など、タイトルに「さくらんぼ」がついた作品にはいいものがない。今後、このジンクスが打破されることが望まれるが、最近のエロゲー市場の縮小傾向を考えると難しいところだろう。

●クラブニンテンドーの特典「チンクルのバルーンファイト」が中古ショップで売られていた。買おうかと思ったけどスルーした。(東京都杉並区/すすむ) 編が見かけたときの値段は4,000円。ファミコンミニの「バルーンファイト」の倍の値段ってどうよ?

●「ファミ通」で点数が高いゲームは危ない

ジンクス指数 70



40点満点を記録したPSゲーム『ベイグラントストーリー』だが、その内容は…。

「ファミ通」のクロスレビューで異例の40点満点を記録した『ベイグラントストーリー』は、とても万人には勧められないゲーム。デキの悪さから『聖剣』シリーズを終了させたとまで言われる『聖剣伝説DS』は「10・10・8・8」で36点。バグまみれの『カルドセプトサーガ』の点数は「8・9・8・9」の34点。大量の売れ残りを出した『機動戦士ガンダム　一年戦争』は「8・9・8・8」の33点。詰め込みすぎなのに散漫という不思議なゲーム『ローグギャラクシー』は「10・9・9・8」の36点。オンラインプレイ不可というスキャンダルを起こした『ファンタシースターユニバース』は「9・9・8・9」の35点。

このようにアテにならない採点をするいっぽうで、中堅メーカーの名作、力作がおざなりな扱いを受けているなど、商業誌がゲームの善し悪しを点数で表現する手法の限界をまざまざと見せつけてくれている。

●エロゲーは発売2か月前が一番エロい

ジンクス指数 50

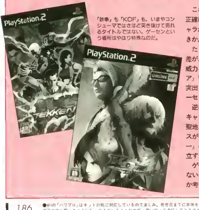
発売2か月前といえば、情報もそろそろ出揃い、一番脂の乗った時期。雑誌に並ぶさまざまな画面写真を前に、「あんな感じだろうか、こんな風だろうか」と妄想がふくらみまくる。

しかしながら、実際に発売されてみると、好みのあの子にエロシーンがなかったり、雑誌に載ったCGがゲームには出てこなかったりと萎える要素ばかり。これじゃいっそ発売されないほうがよかったと考える人も多いのではないだろうか。

つまり、エロゲー界で頻発する発売延期は、ユーザーを失望させないためのメーカーの思いやりなんだ！　何だってー！

●ゲームバランスが悪い対戦型格ゲーほど盛り上がる

ジンクス指数 50



「鉄拳」も『KOF』も、いまやコンシューマではさほど突き抜けて売れるタイトルではない。ゲーセンという場所はやはり特殊なのだ。

これはゲーセンでの話。正確には「バランスが悪くても見た目が映えるキャラがいる対戦ゲームほど盛り上がる」と言うべきか。

たとえば『鉄拳』シリーズは、キャラの強さに差がありすぎるうえ、空中コンボはハメ技に近い威力を持つが、『5』が大盛り上がり。『ギルティギア』『KOF』シリーズはバージョンアップのたびに突出した強キャラが出現するのだが、それでもゲーセンでは盛り上がっている。

逆に、同じくバランスは崩壊したゲームでも、キャラの見た目が地味な『バーチャ5』は一部の聖地と呼ばれるゲーセンを除いて閑古鳥。バランスがいいが見た目が洋ゲー風の『カオスブレイカー』はプレイヤーのあまりの少なさから対戦が成立する前に撤去。

ゲームバランスが良ければいいというわけではないが、いい対戦ゲームというのはどういうものか考えさせられるジンクスではある。

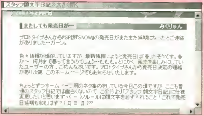
●Wiiの「パワプロ」はネット対戦に対応しているので楽しみ。発売日までに本体を買えるかわからないけど　（東京都町田市／へろもん）　編 地方でも本体も買えるようになってきているようなので　思い切って遠征してみるのも手です。狙い目は家電量販店じゃなくておもちゃ屋さん。

●PSPのギャルゲーは発売が延びる

ジンクス指数 40

不可解な発売延期を繰り返す『SNOW』、つい最近、開発中止が決定した『痕』、PSP版のサイトすら存在しない『ほしがりエンプーサ』など、PSP用のギャルゲーは発売延期があたりまえ。

おそらく、開発している時点ではPSPがここまで派手にコケることが予想できなかったためと思われるが、発売延期を繰り返したり、「開発中」のままストップした挙げ句に発売中止になるのは納得がいかないし、気分も悪い。いっそのこと早い段階で素直に発売中止を発表するほうがファンのためではないだろうか。



スタジオメビウス公式サイトのスタッフ日記コーナーにはPSP版「SNOW」は「発売日は春になる」との記述がある。もうすぐ夏ですけど…。

●流行ジャンルのCG集は内容が薄い

ジンクス指数 50

同人ソフトと並んで人気なのがCG集。製作する側にとっては、何より手軽に作れることが魅力となっている。そんなCG集だからこそ、流行ジャンルの出始めは危ない。手っ取り早く作って小銭を稼ごうとするCG作家たちがワラワラと群がってくるのだ。

もちろんすべてのCG集がそうではないが、志が低いものになると、総CG枚数が10枚に満たないなんてものもある。ダウンロード販売になると、書籍と違ってボリュームが視認できないため、危険度はさらにアップする。流行ジャンルの購入は自己責任を心がけよう。

衝撃の事実！

●電波ソングの盛り上がりとゲームの売れ行きは関係なかった！

ジンクス指数 60

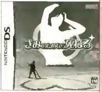
「電波なテーマ曲がネットで大盛り上がり、Flashもたくさん作られ、こりゃイケる！」と思ったら、ゲーム自体はサッパリ売れないという例は案外多い。

『巫女みこナース』は「巫女みこナース！巫女みこナース！」と連呼する歌がゲーム本編よりよっぽど有名。

「ヌヌネネヌヌネノ」をひたすら繰り返す「きみのためなら死ねる」のテーマ曲も、一時期ネット上を席巻したが、セールスは現在のところ10万本程度。10万本でも「売れた」部類に入るのかもしれないが、NDSのローンチソフトであることを考えると物足りない数字である。

「レッツゴー！陰陽師」にいたっては、格闘ゲーム「新豪血寺一族」の曲であることなどマニア以外には知られていないのではないだろうか。

いずれのゲームもテーマ曲の話題性と比べると、ソフトそのものの売り上げは伸び悩んでおり、電波なテーマソングでゲームの売り上げを図ることは難しいということがわかる。



「きみのためなら死ねる」は、NDSのローンチタイトルという好条件にも関わらず、発売週は3万本弱しか売れなかった。

●とうとう「ポケモン パール」のプレイ時間がカンストしてしまった ここまでハマったゲームははじめて。(神奈川県川崎市／せいころん) 編 そのうち何時間がタマゴの孵化にかかった時間なのでしょうか？ 編はプレイ時間の半分くらい自転車に乗っています。

アニメ・マンガ関連ジンクス

JINX

●4文字で「ン」が入っているロボットアニメはヒットする

ジンクス指数 90

「マジンガーZ」のヒットから始まったのがこのジンクス。「ガンダム」の初期タイトルは「フリーダムファイター」「ガンボーイ」だったのだが、このジンクスに従い「ガンダム」にしたところ歴史的なヒットとなったのだから、効果はあるのだろう。

「機甲界ガリアン」「伝説巨神イデオン」「勇者指令ダグオン」「伝説の勇者ダ・ガーン」「マグネロボ ガ・キーン」など、このジンクスを意識して命名されたと思しきタイトルは多い。



「伝説の勇者ダ・ガーン」のDVDボックスは長年発売が待ち望まれていたが、一昨年、ついに発売され、ファンを狂喜させた。

●スタッフが失言したアニメはコケる

ジンクス指数 70

「エヴァンゲリオン」で有名なガイナックスのアニメ「グレンラガン」のスタッフはファンに対し「キモオタ死ね」「こんなヤツらを相手に商売したくない」「2ちゃんねるは肛門」とmixiに書き込みし、大炎上。ツンデレブームを作った「つよきす」アニメ版では、監督みずから「原作を見ていない」「ツンデレが嫌い」とネットで公言した。「MUSASHI -GUN道-」では音楽担当者が「作品を笑いながら見ていたら監督に怒られた」と内情を暴露。

そもそも、作品に関して不用意な発言をしてしまうのは、送り手側の意識の低さが原因。現場が不満だらけなので、ついネットでウサを晴らすということだろうが、何か変わったことを言ってそれが芸として受け入れられるというのは、富野、宮崎クラスの大物監督だけなのだ。

前にも書いたけど、私は心
匿名だからって知ったかぶ
ゃって。。。
お前ら何様た？
バーカバーカ、キモヲタ死ね！！

「グレンラガン」スタッフの書き込みの一部。いくらなんでも「キモオタ死ね」はひどすぎる。すいません、死んできます。

●偉そうな名前の漫画雑誌ほど売れない！

ジンクス指数 60

漫画雑誌は、偉そうな名前であるほど売り上げ的には苦戦する。「少年KING」などは「王様」であるはずが、惜しまれつつ休刊。「王者」であるはずの「チャンピオン」は、その名前のインパクトとはうって変わって売り上げでは他誌に大きく水をあけられた状態。「王国」の意味を持つ「キングダム」はわずか12号で休刊。「少女革命」は"革命"を掲げつつもやはり休刊。

いっぽう、単に「跳躍」する「週刊少年ジャンプ」や、「雑誌」を意味する「マガジン」が販売部数で王座を争っていることは注目に値する。高すぎる理想は危険で、肩肘を張らないくらいがちょうどいいということか。



販売部数ではチャンピオンには程遠い状況にある「チャンピオン」。

●余った金でPS2の「リオハラダイス」を買った 処理落ちがひどいので PS3で完璧バージョンを出してほしい （東京都練馬区／とよのか） 編 PS3版を出しても何本売れるかわからないけど 『マッデン』よりは売れそうな予感。めざせ発売本数4ケタ！



付録付きで一部のコレクターには評価が高かった「ジ・アニメ」。

●「ガンダム」シリーズが終わるとアニメ誌が消える

ジンクス指数 **70**

アニメ界のドル箱ともいわれる「ガンダム」だが、「ガンダム」シリーズが放映終了すると、どこかのアニメ雑誌が廃刊・休刊するというジンクスがある。

「Zガンダム」終了後は「マイアニメ」と「ジ・アニメ」がなくなり、「ガンダムZZ」終了後はファーストガンダムのブームを盛り上げた老舗である「アニメック」が消滅、「Gガンダム」が終わったときには「OUT」が消え、「ガンダムX」終了後には「OUT」の後継誌「MEGU」がなくなった。宇宙世紀が終わってもジンクスは続き、「∀ガンダム」終了後には「電撃アニメーション」と「AX」が相次いで消えているのだから恐ろしい。

放映時には部数増に多少なりとも貢献しているのだろうが、放映終了後は「白い悪魔」として、アニメ誌を次々撃墜しているのだ。



サブカル誌からアニメ誌へと転向し「OUT」。

●大ヒットマンガを描いた作家は次の作品でコケる

ジンクス指数 **80**

大ヒットした作品の次の作品はたいてい不幸な結末を迎える。

「北斗の拳」で大ヒットを飛ばした原哲夫だが「CYBERブルー」はわずか4巻で打ち切り。宮下あきらは「魁！男塾」が受けるも「瑪羅門の家族」が鳴かず飛ばず。車田正美も「聖闘士星矢」で一躍有名になったが、次回作「SILENT KNIGHT翔」は短命に終わっている。

さらに「シャーマンキング」が話題となった武井宏之の次回作「重機人間ユンボル」はコミック1冊のみで打ち切り……とこのジンクスを証明する事例には事欠かない。

ただし、「CYBERブルー」は「北斗の拳」の連載で疲弊した原哲夫が「手を抜いてやろう」という姿勢で創作に臨んでいたことを後に述懐、「SILENT KNIGHT翔」は「聖闘士星矢」そのまんまの内容で二匹目のドジョウを狙っていたのが見え見え。編集側、作家側の問題も大きいようだ。



熱烈なファンはいるものの、パッとしなかった「瑪羅門の家族」（写真左）。かねてから評判は芳しくなかった「重機人間ユンボル」（写真右）だが、早期の連載打ち切りには驚いた人も多かった。

●三峰徹が投稿するエロ漫画誌は長寿になる

ジンクス指数 **40**

三峰徹とは、ありとあらゆるエロマンガ誌に投稿する謎の投稿者。「ありとあらゆる」というのは誇張ではなく、数十誌存在するエロ漫画誌のことごとくに投稿しているガチンコの投稿職人なのだ。それだけに、彼のチェックにも引っかからなかったエロ漫画誌には何かしら問題があるということだろう。

●飛ばないモノを空に飛ばすアニメは売れる

ジンクス指数 50

戦艦が飛ぶ「宇宙戦艦ヤマト」、島が飛ぶ「天空の城ラピュタ」、機関車が飛ぶ「銀河鉄道999」など、飛ばないモノが飛ぶ設定のアニメはヒットするというジンクスがある。アニメや漫画のキーは独創性と意外性。飛ばないモノでも無理矢理飛ばせれば、それは夢を与えてくれるのだ。

●「第一部完」のマンガは第二部が始まらない

ジンクス指数 70

「第一部完」は要するに「人気がなくて打ち切り」という事実を隠すための言葉。とくに「週刊少年ジャンプ」ではこの傾向が顕著だ。「ライジングインパクト」のように、「第一部完」地獄から生還した例外も存在するが、しばらくするとに再度打ち切られているため、ジンクスを完全に打ち破ったとも言いがたい。

●女性作家のエロ同人誌ほどよく売れる

ジンクス指数 70

数え切れないほどのサークルがエロ同人誌を出しているが、ある程度の売り上げを出すには、絵がうまいことに加え女性作家であることが必須の条件となりつつある。

『ラ●ナロクオンライン』のエロマンガで大人気の「D」、フルカラー同人誌を量産することで有名な「H」、エロゲーメーカーを副業とする「A」など、売り上げランキング上位の作家の多くが女性（と言われている人々）で占められているのだ。

同人作家の中には、このジンクスにあやかろうとして、男であるにも関わらず女性名のペンネームを付けたり、ネットなどで自ら必死に「女性説」をバラまく者もいる。頑張る方向を間違えているような気がしないでもない。エロ同人を女性が描くという行為自体に、エロいものを感じて、ついつい買いたくなってしまうものなのだろうか？

名作なのに死神

●「超人ロック」に関わった雑誌は廃刊になる

ジンクス指数 90



当初はダウンロード販売されていた「超人ロック ライザ」だが、現在は「アワーズプラス」にて連載を行っている。

超能力マンガの元祖ともいえる「超人ロック」。若返りから性転換までさまざまな技を見せるロックだが、その最大の超能力は、意外なことに「雑誌を廃刊させること」である。「少年キング」からはじまり、「OUT」「MEGU」「ZERO」など、「超人ロック」を掲載した雑誌はことごとく廃刊・休刊になっているのだ。

しかしながら「超人ロック」自体は、媒体を変えながら続いており、同人誌から貸本を経て、2007年には40周年（!）を迎えるという。原作通りの不死身ぶりだ。

また、手塚治虫の「火の鳥」にも同様のジンクスがある。過去から未来まで時空を超えた壮大なストーリーが展開する作品だが、「漫画少年」「マンガ少年」「COM」など、連載した雑誌はことごとく廃刊にされている。内容に問題があるというわけではなく、むしろ名作として今のゲームラボ読者にも一読をオススメしたいマンガなのだが、すぐれた作品を掲載した雑誌が売れるわけではないというのは今も昔も同じなようだ。



名作「火の鳥」。手塚治虫の力を持ってしても休刊を止められないこともあるのだ。

● 「見る力を実践で鍛える DS眼力トレーニング」って視力回復には効果がないんですね。視力が回復するなら買うのに。（群馬県高崎市／まさる）
某社のキャバ嬢によると、レーザー手術業界からの圧力で視力回復機能はカットされたようです（ウソ）。

●前評判が高いアニメはコケる

ジンクス指数 90

第2の「ガンダム」として玩具・ゲームでの展開を目指して制作された「エウレカセブン」は独善的なオシャレさで視聴者を置き去り、最低視聴率0.7%という凄まじいコケかたをし、さらにはガイドブックに「ガンダム」の安彦良和による酷評が載るという異常事態となった。

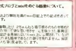
「ギャラクシーえんじぇる～ん」は前作のハイレベルなギャグから一転、お寒い笑いと低レベルなパロディに加え、2ちゃんねるでの工作が露見。

「エヴァンゲリオン」のガイナックスによる「グレンラガン」は視聴率が低迷したうえにスタッフがmixi上で視聴者を「キモオタ」と罵倒。放映前から人気が異常過熱しアコギともいえるグッズ展開が行われたシリーズ3作め「魔法少女リリカルなのは Strikers」も展開がダルく、見放す人が多数。

単にアニメファンが熱しやすいわりに辛口なだけなのかもしれないが、前評判はアテにならないもの。実際に鑑賞するまでは話半分くらいに思っておこう。



スカした雰囲気の「エウレカセブン」。アニオタとは水と油だ。



「グレンラガン」も評価が芳しくなかったうえ、「肛門」発言で取締役も辞任。

●韓国、中国が制作に関わったアニメはヒットしない

ジンクス指数 50

未完成品を上映、映画館にお詫びのポスターが貼られたことで有名な日韓合作作品「ガンドレス」、作画崩壊から「ヤシガニ」揶揄され伝説となっている「ロスト・ユニバース」、緑色のボールをキャベツとして登場させた「夜明け前より瑠璃色な」、伝説の駄アニメ「MUSASHI GUN道」など、韓国や中国が関わったアニメはロクなことにならない。

とくに中国の「太観アニメーション」が手がける作品は軒並みクオリティが低く、アニメファンにとってはノストラダムス以上の恐怖の大王となっている。

●主人公の名前がショウのマンガは打ち切られる

ジンクス指数 50

「ショウ」は子供の名前として人気だが、この名前が付いた主人公が登場するマンガはたいてい不幸な結末を迎える。「バリバリ伝説」のしげの秀一による超能力マンガ「翔」は不人気で打ち切り。車田正美が自作を焼き直した「SILENT KNIGHT翔」もまったく人気が出ず打ち切り。「キャプテン翼」の高橋陽一によるテニスマンガ「翔の伝説」も幼年期編で早々に打ち切り。

科学的な根拠はいっさいないが、ヒット作を目指すのなら、主人公の名前を「ショウ」にするのは避けたほうがいいだろう。

●タイトルもしくは略称が4文字のアニメはダメになる

ジンクス指数 60



ツンデレの元祖「つよきす」は、作品としては評価されなかったが、コレクションとしてDVDを購入するアニメ好きが多かった。

原作をバカにした内容に非難轟々の「つよきす」、原作を大きく逸脱する形でゲストキャラクターを登場させる「夜明け前より瑠璃色な（あけるり）」、作画崩壊で総監督逃亡の「キスダム」、ジョージ秋山の名作「ザ・ムーン」を改悪したとファンが怒る「ぼくらの」、作画やシナリオなど構成要素のすべてが崩壊しており一部で究極のダメアニメといわれる「AWOL」など、4文字のアニメにはいわく付きの作品が多い。

もっとも、ゲーム版よりも話がおもしろい「IDOLM@STER ゼノグラシア（ゼノグラ）」（アイマス）など、一部例外も存在するため、今後はジンクスを完全打破すべく、制作者にいっそうのがんばりを期待したいところである。

●ダービーでウオッカが勝利、自分は『ダビスタ』でも牝馬でダービーを勝ったことないのに…。（千葉県市川市／せいこさん） ⓔ今年の●のGⅠは荒れたレースばかりで全然かすりもしませんでした。堅ければ当たるのかというと、そんなことはないんですが。

PC・アキバ関連ジンクス

JINX

●マイクロソフトの製品は3番めのバージョンで天下を取る

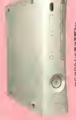
ジンクス指数 70

マイクロソフトの製品は3番めのバージョンで天下を取るというジンクスがある。

かつて、Windows1.0、2.0ともにさっぱりだったのだが、Windows3.0になると普及に成功。その後、3.1、95、98と続く独占禁止法ギリギリの普及ぶりはご存じの通りだ。

ブラウザ部門でも同様。「IE」はリリース当初はライバルの『ネスケ』に押されっぱなしだったが、バージョン3.0で一気に形勢逆転。以後、長きにわたりブラウザのシェアにおいてトップの座を保ち続けている。

このジンクスをゲーム業界に当てはめると、Xbox、Xbox360と苦戦続きのマイクロソフトだが、次世代のハードで天下を取ることになるのかもしれない。



このジンクスにのっとると、Xbox360が覇権を握ることはない!?

●AMDのCPUは1世代おきに名作になる

ジンクス指数 60

長年、Intelと激しいCPUのシェア争いを繰り広げるAMD。自作派好みの性能が高い製品を開発するメーカーとして知られるいっぽうで、一般のユーザー向けとしてはとっつきにくい製品が多いと評するパーツマニアは多い。そんなAMDの開発するCPUは、1世代ごとに名作と駄作を繰り返すというジンクスがあると言われている。



Athlon64シリーズの3500+以降はAM2ソケット用に開発されているが、まだ評価は定まっていない。

CPUの世代は、CPUを取り付けるソケットごとに分類されるものなのだが、90年代前半からはソケット7→スロットA→ソケットA→ソケット754／939といった感じで移行し、現在はAM2ソケット用のCPUを開発。その歴史はソケット7は不調、スロットAでは大幅にCPU速度アップを実現、ソケットAでは騒音、発熱などで自作ユーザーをさんざん困らせ、ソケット754／939ではIntelよりも先にデュアルコアを開発し、クロック上昇も難なく実現と、不調→好調のくり返しである。

現在はAM2ソケット用のCPUを開発するAMDだが、このジンクスを適用すると今回は不調の番。AM2ソケット用CPUに移行してからはまだ日が浅いため、客観的な評価は定まっていないが、迷信深い自作派はAMDのCPUを敬遠しているとか…。

■いまはニンテンドーDSを使って英語の授業をしている中学校もあるらしい。日本人の先生よりも発音はよさそう。(山形県山形市／ぴろりん) ■「ゲームだと知識は増えても論述問題の多い東大には対応できない」と私大卒の人が言ってました 中学生だし別に東大狙ってるわけでは…

●冬コミに来た受験生は大学に受かる

ジンクス指数 50

冬コミといえば年末に行われるオタクにとっての一大イベントだが、受験生としてはセンター試験直前、さらに2月からは大学入試が始まるだけに、行きづらいものがある。とくに地方在住者は行って帰るだけで丸一日潰れてしまうだろう。

しかし、アキバなどに集まる年長のオタクたちの間では、「冬コミに来た受験生は大学に受かる」というジンクスがまことしやかにささやかれている。このジンクスが当たるかどうかは本人次第だが、「冬コミにも余裕で行けるくらい計画的に受験勉強を進めてきた賢い学生ならば、試験直前の外出すら適度な気分転換として機能し、合格できる」という教訓なのかもしれない。

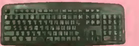


冬コミに行きながらも早稲田大学法学部に合格した実績を持つ編集部員。

●アキバでは黒のキーボードが売れる

ジンクス指数 60

われわれオタクが黒い服を好んで着ることはよく知られているが、アキバのパーツショップ店員によると、PCパーツも黒いものがよく売れるそうだ。とくにキーボードはその傾向が顕著で、陳列されている商品もほかの地域と比べると、あきらかに黒いキーボードの割合が高いのである。



こんな感じのキーボードが売れ筋だ！

黒いキーボードといえば、IBMやDELLが有名だが、もしかしたら「オタクは黒を好む」という明確な根拠のもとにカラーリングされたのかもしれない。

●大金をおろすと直後にオタク狩りに遭う

ジンクス指数 30

最近はアキバにも再開発の波がやってきて、多様な人種が集まるようになり、オタク狩りも少なくなってきたのだが、オタクたちの間では「大金をおろした直後に狩られる」というジンクスがささやかれはじめている。

冷静に考えると、ジンクスというより、ただ単に銀行やコンビニのATMで大金をおろしたオタクを狙っているだけでは…という気もするが、とにかく怖いことには変わりはない。そもそも、アキバには制服、私服問わず警官が大量に動員されパトロールをしており、不審な人物には職務質問を行っている。

ならば、腕力の弱いオタクを守ってくれるはず…と思いきや、警官の職務質問の標的もオタクなのだ。アキバでオタクを狙い打ちした職務質問は、ここ数年増加しており、運悪く変なモノを持っていて交番まで連れて行かれ、個人情報を記録されてしまったオタクも多い。中にはハサミを持っていただけの人もいるとか。

オタクの敵はオタク狩りだけではないということだ。



お金をおろすときはアブなそうな人がまわりにいないかチェックしよう。


オタクKIDSのデジモノ百貨
ニートボールGadget
ガジェット
作：マミヤ狂四郎
秋葉原
なんだなんだ
すごい人だかりが
できてるぞ………
ざわ
ざわ
露出度の高い
コスプレイヤーでも
いるのかしら？
あっ
ひめのサンが露店を出して
なにか売ってるぞ………
やすいよっ
買ってよ～
なにしてんの
ひめのサン？
お～お～ 久しぶりだね
ヒカワくん！
(↑まちがえてる)
だ
だれ
だけ…
最近ブルマが売れないからサ
サングラス屋をはじめたのよ
サン
グラス!?
あまり知られていないけど
アキバに来てるオタクって…
ジャ
ン
めちゃくちゃヘンテコなサングラスを
堂々とかけていたりするものなのよ
言われてみれば
たしかに………
多いかもッ!!
でしょ!?
ひそ
ひそ
だからけっこう
売れると
見込んでるん
だけどね…
たとえば
ホラ あの人
とかサァ…



「ワイパーサングラス」
価格 70ドル（約8,500円）
取り扱いショップ shades of Fun!
URL http://www.shadesoffun.com/

「KS003」
価格 12,800円（税込み）
取り扱いショップ 上海問屋
URL http://www.rakuten.ne.jp/gold/donya/



●女性向けに「アイマス」ちっくなの出ないかなぁ。（岡山県倉敷市／DALI子） 編 秋ごろにD3パブリッシャーから『DEAR My SUN!! ～ムスコ★育成★狂騒曲～』という双子男児育成SLGが発売される予定。育てかた次第では"双子のカップリング"という腐女子にうれしい展開も!?


たたた 大変でやんすーっ！
ダイスケ氏が逮捕されちまったでやんすーーッッ!!
えーーーーーーーーッ!?
なんでも……たまたま
ブルマ娘がM字開脚で座ってたから
股間をジィ～～～～っと凝視して
いたらしいんでやんすが………
べつに
いいじゃん
見るくらい！
……ところが
運悪く そのとき
ダイスケ氏は…
夢の「カメラ付きサングラス」を
していたので 盗撮とみなされて…
レンズ
「Sunglasses Spy Camera And Mp4」
価格：165.80ドル（約20,000円）
取り扱いショップ Made-in-China.com
URL：http://www.made-in-china.com/
だってだって
ヨダレ垂らして
キモかったんだもん！
逮捕したのは
やっぱりオマエか！
なんてことを…
あっ ダイスケが
連行されていくよ！
この変態め！
頭上げろっ！
うわ～……
さらし者でやんす……
おっ！
顔が
見えるぞ！
あっ……
あぁあぁっ!?
こんなときのためにと
いつも持ち歩いて
いたのよ！
どうだい みんなァ
すごいだろ!?
「Black Bar Glasses」
価格：10ドル（約1,200円）
取り扱いショップ：Stupidiotic
URL：http://www.stupidiotic.com/
お知り合い
ですか？
いいえ
ぜんぜん
なにか事件があったとき
グラサンしてると真っ先に
疑われるので注意しよう！

コピーディスク、アジア系トンデモグッズ
愛好者のためのコーナー

パチモノ天国アジア

'Pachimono' Heaven in Asia



タイのWii改造と海賊版

すでにいくつもの種類がリリースされているWiiのMODチップだが、タイではリリースと同時に違法改造サービスを開始。その盛り上がり具合はどうなっているのか？

サバーレックはすでにWii違法改造ジャンジャンバリバリ状態！

日本ではいまだ入手難のWii本体。そのいっぽうで、今年2月にはWii初のMDDチップであるWiinjaがリリースされ、ソフトのバックアップ法も公開された。WiinjaはPSのMDDチップのようなPICマイコンを使った初歩的なスタイルのMDDチップであったことから、「最新機種のWiiがこんな簡単にハックされていいのか」と一部で話題を呼んだのは記憶に新しい。

最初のMDDチップがリリースされて以降は、後発のMDDチップが続々と発売され、現在はすでに何が何だかわからない状況。そんな中、コピーゲームの聖地、サバーレックはどのような状況になっているのか？　調査を敢行してみた。





乱暴な運転のバイクが多く、カオティックな雰囲気のバンコク市街（写真上）。街角でたむろするバイクタクシーたち（写真右）。



サバーレックの外観。ほかにもオンボロの入口がいくつかある。

MODチップ　Wiikeyとそのクローンも登場！

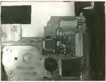
バンコク市内の繁華街からやや離れたチャイナタウンにあるサバーレックには、BTSや地下鉄で行くことができないため、メーター式タクシーやトゥクトゥク（三輪タクシー）を使わなければならないのだが、渋滞にハマるのがイヤならバイクタクシー（モーターサイ）で行くのが手っ取り早い。料金は交渉制で、BTSサヤーム駅からなら70バーツ（約231円）前後が外国人相場だろうか。多少高い気もするが、そのぶん到着は早く、サヤーム駅周辺からならものの5分程度で到着する。ただ、車の間を果敢にすり抜けて巧みに赤信号を回避しながら突き進むバンコク流の運転はかなりスリリングで、慣れていない人にはオススメできない。

いざサバーレックに到着すると、ものすごい混雑ぶり。すれ違うだけでも厳しい狭さの通路に客がたまっていたり、物売りのおばさんが台車を引いていたりする。こんなカオティックな状態で開始された調査だが、数軒のゲームショップでWiiのMDDチップ取り付け改造の価格を訊

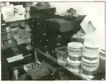
●ガ[illegible]？　[illegible]ャ？　どちらが正しいの？（東京都大田区　[illegible]）●カ[illegible]ルタイプの玩具のなか[illegible]イから発売されたものを[illegible]ャポン[illegible]から発売されたものを「ガチャ」と呼[illegible]つまりどちらも正式名称なので[illegible]の玩具を指すかによって正解は異なる[illegible]

サバーレック改造屋 あっという間にMODチップ取り付け!


MODチップを取り付けている改造屋。細かな作業をサクサクとこなす。


分解を始めてから20分足らずでMODチップの取り付けが完了。


ファームウェアをインストールし、動作確認をしている。海賊版がバッチリ動作している。


雑然とした雰囲気の改造屋店内。PS2やXboxが積まれているのがリアルだ。

WiiKeyの取り付けはたった30分で終了!

いてみたところ、1,200バーツ(約3,960円)と1,500バーツ(4,950円)の2パターンに分かれることがわかった。取り付けるMODチップはどちらもWiikeyなのに、なぜ価格差があるのか? サバーレックでは、各店舗によって価格が統一されるのが一般的なので、少し変だ。

価格差の謎はサバーレック内のベテラン改造屋のおじさんに訊ねてみることで解決した。なんと1,500バーツのほうはオリジナルのWiikeyを、1,200バーツのほうはWiikeyのクローンを取り付けているのだという。オリジナルとクローンの違いは、オリジナルの場合はファームウェアのアップデートが可能とのことだ。改造屋のおじさんはなかなか知識が豊富だったので、特別にWiikey取り付けの様子を撮影させてもらった。

アジアンハッカー驚愕の改造テク

改造屋のMODチップ取り付けはじつに素早い。まずはオリジナルのゲームソフトを使用して動作チェックを済ませると、解体作業に取りかかるのだが、カッターと精密ドライバーを使って、ゴムラバーやハメ込まれたフタをきれいにバラしていく。バラし終わると、いよいよWiikeyの取り付けだ。取り付け参考画像をもとにハンダ付けするのだが、MODチップの脚とドライブ基板のハンダポイントにはじゃっかんの距離があるため、直接ハンダ付けすることは難しい。そのため、コード類を剥き、数本で束ねられている配線をヒゲのように1本にバラした銅線にしたうえで、ピンセットを使って慎重にハンダ接続する。その後、ルーペを使って、ハンダの乗り具合を几帳面に確認するのだが、これがあのいいかげんなタイ人かと思うくらい責任感のある仕事ぶりで、「さすがはアジアンハッカー」と妙に感心してしまった。

MODチップ取り付け後は、Wiiを起動可能な状態まで組み上げ、取り付け作業は終了。あとはファームウェアのインストールと初期設定だ。Wiiにファームウェアが入ったディスクを入れると、インストールはあっという間に終了し、設定もすぐに完了。Wiiの海賊版ソフトで動作を確認すると……見事に起動! さらに海外ゲーム、GCの海賊版ソフト、GCコントローラを取り付けての動作確認を済ませ、改造前と同じ状態に再びWiiを組み上げた。すべての工程を終えるまでに要した時間はものの30分程度。Wiiが発売されて半年足らずのこの時期に、コピー起動を可能にする改造がこれだけシステマティックにビジネスに取り込まれているというのはオドロキである。さすがコピーゲームの聖地、サバーレックだ!

●ハン[illegible]王子[illegible]人気に[illegible]、俺も甲子園目指[illegible](石川[illegible]/童貞15歳) [illegible]はすでにオーバー[illegible]で、将来生まれてくる[illegible]を甲子園に出場させ[illegible](カレー甲子園in大阪城、今年は7月28日~[illegible]5日まで開催)

Wii海賊版ソフト販売事情

WiiのMODチップ取り付けが行われているということは、当然海賊版も売られているということである。調べてみると、ラインナップはすでに100タイトルを超えていた。しかし、ジャケットに「Wii ONLY」と書かれているくせに、その半数以上はゲームキューブのソフトで、ディスクはすべてDVD-Rである。盤面のデザインは、マジックでゲーム名が手書きされただけのものと、几帳面にプリントされたものの2パターンがあるようだ。まだまだ出始めたばかりで、今後どういう状況になるかはわからないが、海賊版ビジネスとしては失敗に終わったゲームキューブのソフトが時空を超えて甦ったのはおもしろい現象ではある。

ジャケットはオリジナルをただコピーしただけのもののようで、「Wii」や「Nintendo」といったロゴマークがそのまま記載されている。PS2やXboxの海賊版であれば、法律的な問題を避けるためにロゴなどのデザインを少し変更することがあるのだが、Wiiはまだ十分に普及していないということもあって、あえてオリジナルのコピーを使っているようだ。

ジャケット　オリジナルそのまんまで芸がない！



ジャケットはオリジナルのものをそのままコピーしただけだが、コピー元はジャケット裏面を見る限り、日本版、北米版など、入り乱れているようだ。今後はロゴが改変されたりといった工夫が見られるとおもしろいのだが、どうだろうか？





ディスク　盤面にプリントされたものはレア盤！





盤面にプリンタで印刷を施した海賊版（写真左）とマジックでゲーム名が手書きされただけの海賊版（写真右）。日本で製作する場合、DVD-Rメディア＋プリント印刷だけで、250円を超えてしまうので利益が出るのかどうか微妙な感じになってしまうが、タイではもっと安く上がるのだろうか？

マーブンクロンにおけるWii改造事情

バンコクの繁華街の中心地にあるマーブンクロンはサパーレックに次ぐコピーゲームのメッカ。6階のゲームコーナーには、品揃えのいい店が数軒あり、Wiiの海賊版も当然のごとく扱われていた。

しかし、MODチップ取り付け改造が1,500〜2,500バーツ（4,950〜8,250円）、海賊版ソフト価格が150〜200バーツ（495〜660円）と価格がまちまちなうえに、サパーレックと比べると割高感がある。

割高でバラつきのある価格は、おそらく中間業者や仕入れルートの問題だろう。MODチップ取り付けは、店によっては改造は受け付けるものの、下請けまかせで改造内容についてはほぼノータッチの場合もある。

やはり、WiiのMODチップ取り付けと海賊版販売に関しては、始まったばかりということもあり、発展途上のようだ。

● 「名探偵コナン」のキャラが登場する[illegible]のPR冊子、[illegible]しますた。（福井県大野市／ノバ者）[illegible]からこそ實現した企画ですね。ただ、コナン君には「16[illegible]のマンガ5000部に制作費500万円」と[illegible]な出費の要因も[illegible]

イベントレポート

タイ好きが集まるタイ・フェスティバル

毎年5月に東京・代々木公園で行われるタイ・フェスティバル。今年も大盛況のうちに終了したようだ。

タイ料理やタイ産雑貨の露店が多数出展し、ほかにもムエタイ・イベントやタイ人実力派歌手のバーンがライブを行うなど、盛りだくさんな内容。

タイ好きにとっての密かな楽しみはタイ国内でしか流通していないアルコール度6％のシンハービール（日本への輸出用は4.7％）が売られていることだろうか。

場内には内外の有名人も多数いた模様だが、筆者の目を惹いたのは、女子総合格闘技イベントであるスマックガールにおいてメインイベントに出場した経験を持つ格闘家の内藤晶子選手（和術慧舟會RJW）。格闘技関係者にはやはりタイ好きが多いようだ。

パチモノこそ売られていないものの、日本にいながらタイの雰囲気を味わえる貴重なイベントである。7月22日には和歌山で、8月には兵庫と奈良で、9月29、30日には大阪でも開催されるようなので、本誌読者も足を運んでみてはいかがだろうか？



強くて美しい内藤晶子選手。



会場内はものすごい人で溢れかえっていた。

新刊情報

タイに行くならこの1冊！

タイ自由旅行マニュアル



タイ旅行を計画している人にピッタリの書籍が小社より刊行された。観光情報、ディープスポットの情報、役に立つ旅行など、奥深く幅広い内容になっているので、どんなタイプの旅行にも役立つこと間違いなし。パチモノや海賊版などの情報もバッチリ掲載！

定価.1,680円（税込み）
問い合わせ
三才ブックス販売部
03-3535-7331

まとめ

いよいよ始まったWiiの海賊版ビジネスだが、開始当初から100タイトル以上のラインナップと70パーツという低価格路線が展開されているということは、それなりに需要があるからだ。この要因は、Wiiの本体価格がほかの次世代ゲーム機と比べてズバ抜けて安いからだと思われる。ソフトはいくら海賊版で安く販売されるといっても、ゲーム機を買わなければならないから、初期投資にお金がかかるPS3やXbox360はタイの人々から敬遠されているのだ。なお、MODチップに関しては、すべての店でWiikeyが使われていた。

いずれにしろ、海賊版業界でも据え置き型ゲーム機はWiiの一人勝ち状態がはしばらく続きそうだ。大手雑誌やTVから得られる情報だけだと、スポンサー絡みの提灯記事やメーカーのバイアスのかかったレビューのおかげで、本当はどのゲーム機がいいのか、どのゲームがおもしろいのかがわかりづらいが、海賊版業界を覗けば、何がいいものかがすぐにわかる。海賊版がいいか悪いかは別として、このわかりやすさは非常に興味深い。

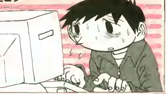
アンタ、これ見てどう思う!?

●また罰線スデ[illegible]カッが…、息抜間近ッス。（[illegible]／[illegible]）🈁まさか警部に[illegible]しちゃった？ 現在の制度のもとでは、事前に確認標準を付けられても出頭せずに違反金の納付書が届くのを待てば点数は登録されません。出頭した場合のみ「違反金＋違反点数」だなんて不公平ですよね。

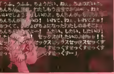
ゲーム史に埋もれた名作を掘り起こす

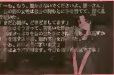
レゲーのたしなみ

Text by 水口 真



ビフォー『雫』アフター『痕』、ギャルゲーの系譜





雫
PC　Leaf　1996年

「弟切草」のシステムをベースに、狂気をテーマとした、せつなくて鬱々としたストーリーが展開。画面いっぱいに文章が表示されるスタイルは、受け手に「シナリオライター」という役職を認知させたと言ってもいい。

痕
PC　Leaf　1996年

ビジュアルノベルシリーズ第二作。四姉妹が暮らす田舎町に訪れた主人公・耕一の周囲に不可解な事件が起こる。サスペンスとオカルトを組み合わせたシナリオは秀逸で、今も熱心なファンが多い

礎となった Leafの作品群

ストーリー重視、詳細な世界設定、登場人物の掘り下げなど、Leafのビジュアルノベルがギャルゲー、エロゲーに与えたインパクトは大きい。「魔法先生ネギま！」を始めとし、萌え系コンテンツの多くはいまだにLeafの提示した世界観の影響下にあるのは厳然たる事実である。キャラクターを魅力的にするのは文章と描写ということで、これまで添え物的な存在だったシナリオライターが脚光を浴びることにもなった。「To Heart」は続編がヒットを飛ばし、『雫』『痕』は現在もリメイクが行なわれるなど高い人気を保っており、Leaf初期スタッフは現代ギャルゲー、エロゲーの基礎を築いたと言っても過言ではないだろう。

願いを反映するギャルゲー

かつて、ヒロインが妊娠することはバッドエンドだったが、今はハッピーエンドである。ギャルゲー、エロゲーの世界は夢の国であると同時に現実と地続き。以前は「うる星やつら」的な「あちらこちらに手を出すけれど、一人の女に縛られたくない」というジゴロ観がギャルゲーを支配していた。主人公は私立探偵や旅の勇者といったアウトローであり、ゲーム終了後は誰とも結ばれず旅立っていくパターンも多かったのだ。

それから時は過ぎ、ハードの進歩とともにゲーム性が向上、「育成ゲーム」が発明された。『ときメモ』や「プリンセスメーカー」のように女の子と長時間過ごすゲームが生まれ、ギャルゲーの少女たちは"女の子"という記号からキャラクターへと変化していく。そのあいだに現実世界の女性は商品としての価値を自覚し、どんどん強くなっていった。

世相も暗くなった。バブルが弾けて不景気の波が訪れた。ゲームの世界もそれにあわせて大きく変化し、田舎町や思い出の街に隠遁、運命の君と永遠の愛を育むゲームが次々と生まれていくことになる。今やギャルゲー、エロゲーのプレイヤーが望むのは安定と定住、そして女の子と付き合うこと。このささやかな願いを、誰が笑うことができるだろうか。

ゲーム性を持つ『ときメモ』が男子の前から去ったことが何よりの証拠だ。藤崎詩織は好感度が低いとプレイヤーをこっぴどく罵る。昔は笑って済ませることができたが、今のプレイヤーは耐えられない。耐久力が落ちたのではない。かつて絵空事だった「女の子から罵倒される」イベントが、今は起こりうるリアルになったのだ。

外界からの影響による変化

ギャルゲー、エロゲーの世界は、つねに外界からの影響によって変化し続けてきた。最初の黒船は『弟切草』と、狂気と煩悶とせつない青春が同居する大槻ケンヂ的な世

●まさか　次世代光ディスクの著作権保護技術がこんなに早く破られるとは（千葉県佐倉市／翻強）(編)ハッカーも強固なプロテクトほど、興味をそそられるのでしょう 「下級生2」で気軽な幼馴染たまきに目もくれず、ひたすら高遠七瀬を攻めていた(編)にはその気持ちがよくわかります。

ギャルゲーの歴史に足跡を残した作品たち

東京ナンパストリート

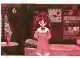
PC
エニックス
1985年



街に出てナンパをくり返すというシミュレーション的な作品。失敗することも多いばかりかオカマや攻略不可能なキャラもいる。初期エロゲーのソゴロ的世界観を象徴する。

プリンセスメーカー

PC
ガイナックス
1991年



＊画面は「2」のものです。

養女を18歳まで育ててプリンセスにするのが目的だが、育てかたを誤ると娼婦や悪人になってしまう。娘に思い入れるプレイヤーも多い、いわゆるキャラ萌えの元祖的作品。

ときめきメモリアル

＊画面はPlay Station版のものです。

PC-E
コナミ
1994年



育成系ギャルゲーを世間に認知させた作品。業界的には注目されていなかったが、ゲームライターがパソコン通信で魅力を訴えたことからブレイクが始まった。

キミキス

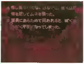
PS2
エンターブレイン
2006年



「ときメモ」ムーブメントの影響下にある作品で、ゲーム性を重視するものの、かつてのようなブームに至らなかったのはプレイヤーの変化によるものと思われる。

弟切草

SFC
チュンソフト
1992年



画面いっぱいの一枚絵にテキストが載っかる本作。このスタイルをエロゲーに持ってくるという英断は、Leafの初期スタッフがいかにシナリオを重視していたかの現れか。

Fate/stay night

PC
TYPE-MOON
2004年



「月姫」スタッフによる商業化の第一作。ジャンプバトル的な大王道を打ち出して、ティーン層にヒットした。同人から商業へという成功ルートを確立した作品だ。

界観だった。ここからビジュアルノベル「雫」「痕」と、これを支持するLeaf信者が生まれる。そしてポップな「To Heart」で同社の人気は爆発。「日常のなかにメイドロボットと超能力者と幼なじみが同居する」という世界観は、現在も多大な影響を及ぼしている。

次なる黒船は同人という媒体であり、菊池秀行であり、西尾維新だった。同人ソフト「月姫」は、菊池秀行や西尾維新の影響を多分に受けた作品。彼らの「現代社会の中に先天的殺人鬼や吸血鬼が潜む」伝奇的世界観に、Leaf的な「先輩が宗教機関のエージェントで後輩が吸血鬼、もちろんどっちも美少女」というなんでもありテイストを加えたのが「月姫」になる。同人という"外国"からの黒船の到来が、ギャルゲー、エロゲーの世界を再び活気づかせたのだ。

「ときメモ」はギャルゲーを蔑視する風潮のなかの発売、「雫」は新興メーカー作品ということでさしたる注目も集まらず、「月姫」にいたってはノベル系同人ソフトがジャンルとして確立していないという状況。いずれも逆風からのスタートだった。

これらの作品を支えたのは"信者"の存在だ。彼らの熱気はパソコン通信やインターネットという密室で、自己表現の欲求とともに育まれた。「凄いゲームがある→しかし回りのヤツらは誰も知らない→ならば布教しないと！」これは何も特別なことではない。ゲームを音楽やマンガに置き換えれば、誰でも一度は通る道のはずだ。

非主力機であったPCエンジンで「ときメモ」が、ゲームとしては非主流のエロゲーから「雫」「月姫」が生まれたように、ギャルゲー、エロゲーの世界が変化するには、非主流という闇に、外界から黒船が訪れることが必要だ。

PS2の独裁が終わり、「月姫」が作った「同人ノベルから作家へ」という成功の流れに下克上を狙う人々が集まる。次なる闇と黒船はどこから来るのか？　ギャルゲー、エロゲーの世界は、これからがおもしろい。

全ファミコンソフト蒐集人による思い出語り

ファミコンの放課後





Text by 冨島宏樹

ファミコンに上陸した週刊少年ジャンプのヒーローたち

前号で紹介した藤子不二雄作品に並び、80年代に少年だった人たちにとってのバイブルと言えば、週刊少年ジャンプをおいてほかにない。「ドラゴンボール」「キャプテン翼」「北斗の拳」など今でも人気を誇る作品が並ぶこの時期が、「ジャンプ黄金期」と称されているのはご存じのとおり。毎週毎週、小学生たちは発売の月曜日を心待ちにしていたのだ。ゲーム化が数多く行なわれたのも当然の話で、なかでもヒーロー総出演の「ファミコンジャンプ」は、人気作揃いだった"黄金期"を象徴する1本と言える。また、新ジャンルに挑戦した意欲的な作品も少なくなかった。



ファミコンジャンプ 英雄列伝

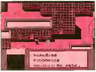
バンダイ　発売 1989.2.15　参考中古価格 300円

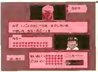
ジャンプ創世記の作品から当時の看板マンガまで、あらゆる人気作が入り混じった世界を冒険していく"クロスオーバー"作品の先駆け。当時としては珍しく、コンビニで販売されたソフトでもある。ジャンルとしてはアクションRPGだが、たとえば「北斗の拳」なら格闘シーンというように随所で元ネタとなったマンガに応じたミニゲームが挿入されていく。ヒントの少ない謎解きや、やたらと遅い移動速度など、正直ゲームとしての完成度は褒められたものではなく、途中でクリアを諦めた人も多い。そのため発売後すぐに投げ売りされて、クソゲーの代表格扱いになってしまった。

お祭りならではの参戦数！

参戦した作品は20作以上。鳥山明作品がやたら優遇されている感はあるものの、どのマンガにもしっかり見せ場が用意してある。キャラ同士の意外な繋がりなど、十分に先が気になる物語ではあった。

ジャンプを彩ったヒーローたちによる夢の競演。これだけで妄想は果てしなく広がった！





最終決戦こそがキモ

最終決戦は、最大16人のヒーローと13人の悪玉が戦うRPG風バトル。キャラによる相性の差が大きく、しかもドリームマッチが簡単に行なえる優れもので、本作の真骨頂はここにこそあったと言える。



じつは『Ⅱ』もありました……

91年に登場した「ファミコンジャンプⅡ 最強の7人」はジャンルが変更され、いたって普通の「ドラクエ」風RPGになっている。それもそのはず、開発は『ドラクエ』を手がけていたチュンソフトが担当しているのだ。ゲームの出来は比べるまでもなく『Ⅱ』のほうが良いのだが、初代での悪い印象はぬぐい切れず、売り上げはあまりふるわなかった。

●鬼太郎のフ[illegible]てきたよ。（埼玉県戸田市／妄NO人）　㊙ 世談 サ[illegible]て営業していた期間限定の[illegible]ですね。鬼太郎ビール[illegible]と好評！ っ！ よ[illegible]が、さすがにねずみ男にまつわるメニューはなかっ[illegible] なんせヤ ノは離れた場所にいるハエを口臭で殺しますから。

▶ドラゴンボール　神龍の謎

バンダイ　発売 1986.11.17　参考中古価格 500円

ファミコンで7作品も発売された「ドラゴンボール」の初代は、純然たるアクション。難易度が非常に高く、とくに後半はクリアに運が絡む部分も多い理不尽な内容だった。2作めからはカードゲームタイプのRPGにシステム変更され、その後の「ドラゴンボール」はゲームとして遊べる部類に進化していく。





何もしなくても時間経過とともにどんどん体力が減っていくため、食料回収が重要に。

▶北斗の拳

東映動画　発売 1986.8.10　参考中古価格 1 000円

パンチで攻撃すると敵が爆発四散するあたりが、正しく「北斗の拳」しているアクションゲーム。だが、そのほかはゲーム独自の解釈が多く、"あべし"の文字を取るとパワーアップしたりと意味不明なフィーチャーも。続編では時代に合わせてRPGにもなったりもしたが、どれもパッとしない内容だった。





この当時のキャラゲーらしく難易度は高い。名作と呼ばれるマークIII版とは雲泥の差だ。

▶聖闘士星矢　黄金伝説

バンダイ　発売 1987.8.10　参考中古価格 500円

通常は横スクロールアクションだが、ボス戦ではコマンド式のバトルが展開。重要なのは聖闘士の証である"コスモ"で、これはボス戦で攻撃と防御に振り分けて使うのだが、なくなると必殺技が出せなくなる。しかし滅多に回復するチャンスがないため、いかにアクションシーンで温存するかが鍵となった。





クロスをまとうとコスモがどんどん減っていく。通常はクロスなしで闘うのが定石だ。

▶キャプテン翼

テクモ　発売 1988.4.28　参考中古価格 500円

サッカーゲームといえばアクションが当たり前だったなか、反射神経を必要としないコマンド式のシステムを取り入れたキャラゲーの名作。続編以降では原作以上に熱いオリジナルストーリーが展開した。技を出せないときに発せられる「くっ!ガッツがたりない!!」のセリフは、この作品を象徴する名言だ。





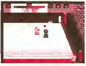
アニメーションで再現される必殺シュートの数々。その威力は高く試合を左右する。

▶キン肉マン　マッスルタッグマッチ

バンダイ　発売 1985.11.8　参考中古価格 500円

8人の超人を操って対戦する、ファミコン初期の対戦ゲームの定番作品。リング外のミート君から投げられる玉を取ると必殺技が使えるようになり、ぜがん有利になる。とくに必殺技が強力すぎるブロッケンJrとテリーマンは、対戦では禁じ手とされることが多かった。今でも十分楽しめるゲーム性が秀逸。





意外にも、上級者同士になると必殺技に頼らない攻防が中心となる奥の深さを持つ。

▶魁!!男塾　疾風一号生

バンダイ　発売 1989.3.3　参考中古価格 1,000円

ジャンプ作品のゲーム化のなかではイマイチ語られる機会が少ない作品。通常のアクションパートとボス戦で構成されているが、前者はキャラの描き分けがまったくなく、誰を選んでも同じように見える。キャラを大きく描いたぶん、容量が追いつかなかったといったところか。物語はなかなか原作に忠実。





粗は少ないが特筆すべき点もないという、典型的なキャラゲーになっている。

●「キヨスク」が1日から「キオスク」になるみたい。（東京都北区／オー[illegible]）　㊧「エヴァンゲリオン」もいつも間にか「エヴァンゲリヲン」に変わってるし、[illegible]ームが来てるのかな？　キヨスクの看板を見るたびに「滑きスク水の[illegible]」を妄想することも、もうなくなるのね。

ウワサのゲームを一刀両断!!

ゲームラボ流 ぶった斬り!!道場

Text by パスタ台東

「桃太郎電鉄」と言えば、プレイするだけで日本の地理や各地の名産品をおぼえられる、教育上適切なゲームとして有名ですよね。でもその最新作でおぼえられるものは……憤りぐらいですかね?

今月のお題 桃太郎電鉄DS TOKYO&JAPAN (ハドソン)

ニンテンドーDS用ソフト

2007年4月26日発売　中古価格3,500円前後

定番パーティゲーム「桃鉄」シリーズ初のNDS用ソフト。でも、ファンのだれもが期待した「オンライン4人対戦99年プレイ」を"4人"も"通信"も"99年"もできないというかたちで見事に裏切っちゃったわけで。



「桃太郎電鉄」の取材という名の全国美味いもん食い歩きばかりしてるおっさん……いえ、「桃鉄」シリーズの生みの親として有名なさくまあきらさんは、以前「ジャンプ放送局」の局長（構成作家）をしていました。ジャンプ放送局とは、週刊少年ジャンプの巻末に連載されていた読者コーナーのこと。ラジオや雑誌にせっせとネタを送る「投稿戦士」たちのあいだでは、最終ゴールのひとつとされていました。そこで局長を務めるさくまさんは、彼ら投稿者にとって雲の上からツッコミを入れる、神のような存在だったのです。

このコーナーは、13年以上もの長期連載になり、単行本が24冊も出るなど、「海人ゴンズイ」が束になってもかなわないほどの人気でした。投稿戦士は、わざわざジャンプを買ったというのにさくまさんにいじられ、さらに自分たちのネタを集めた単行本の印税も局長のポケットに……? 印税の件はさだかではありませんが、お金（ジャンプ代）を払って踏んづけてもらうSMか、虎の穴プレイだったのかもしれません。

そんなドSなさくまさんは、いまでも自身のサイト「月刊デジタルさくまにあ（http://sakumania.com/）」で激しいプレイを続けています。ソフト購入者からの、

「『桃鉄DS』ですが、携帯からの移植じゃなくてPS2からの移植にして欲しかったです。3D的な動きは必要ないけど、マップが寂しい（以降、日記部分は「月刊デジタルさくまにあ」より）」

との投稿にさくまさんは、

「上位機種を下位機種に移植は無理だよ。しょぼくなるだけ。だいたいPS2からDS Liteに移植したら、君みたいなタイプが真っ先に文句をいうものだ。その手には乗らないよ。はっはっは!」

さすがはさくまさん、投稿戦士へのツッコミが容赦ありません……ではなくて『桃鉄DS』を買ってくださったお客さまに「君みたいな」と言い、ご意見を「文句」と一蹴してます。どうせ人を見て態度を変えてるんだろ? なんて決めつけちゃいけません。だってさくまさんは「桃鉄」を作るハドソンの社員にも、平等にドSのムチを振るっているんですから。

「今年またハドソンの宣伝部がダメなら、過去の不祥事もすべて発表して、『桃鉄』の製作を終了する決意なのである（中略）。サラリーマンはどんなに失敗しても部署が変わるだけで仕事を続けられる。でも自由業の人間は、船が沈んで荒海に放り出されるのだ」。

お気に入りの「桃鉄」のCMをドカッと投入しないハドソンに、怒りをあらわにするさくまさん。普通、フリーランスの人が取引先のことを暴露したら契約違反でなくとも即切られるというのに、自由業の誇りを賭けたタンカにホレそうです。そのお目にかなったCMタレント＝テツandトモがすぐ消えた一発屋だったり、原宿と京都にマンション、鎌倉に別荘を持っておられるので船が沈んでも心配なさそうなのはおいといて。

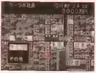
●「Word」を開発したチャールス・シモニーが宇宙旅行するらしい。（香川県高松市／オリ）（編）マンコンで富を築いた橋本何某もそってすが　人間は金持ちになると宇宙にロマンを感じるのかも。マンコンの新情報を探すかたわら、毎日UFO（焼きソバ）をすすっている（編）には無縁の話

斬❶ ケータイの移植でショボい！

いちおう説明しておくと、「桃鉄」はすごろくに鉄道経営の要素を加えたボードゲームです。サイコロを振って鉄道のレールを進み、駅で物件を買ったり、カードで相手を妨害したりして、設定年数が終わった時点で資産が多いプレイヤーが勝利するというもの。１作めが発売されてから、かれこれ20年近くにもなります。

そんなシリーズの最新作となる「桃鉄DS」は昨年12月に発売されたPS2用「桃太郎電鉄16」の移植ではなく、携帯電話用「桃太郎電鉄TOKYO」『桃太郎電鉄JAPAN』の２作品がベース。だから、まず見た目がショボっ！　DSの２画面をムリヤリ活用しようと、上には自分がいる付近のマップ。下には日本（または東京）の全体マップが表示されるけど、やっぱり下画面はムダじゃねーの？

さくまさんいわく、「上位機種を下位機種に移植は無理だよ」とのことですが、GBA版の『桃太郎電鉄G』はPS2とGCで発売された「桃太郎電鉄12」の移植です。わずか２年前のことをド忘れなさるとは「桃鉄」疲れがピークに達しておられるんでしょうか？



立体感がなく、のっぺりした仕上がり。

斬❷ 3人、30年、Wi-Fi対応なし！

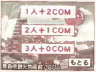
従来の「桃鉄」とDS版の違いは画面だけじゃありません。据え置き機版では４人で対戦ができましたが、DS版では最大３人まで、というか対戦人数は３人に固定です。２人でプレイしようとすると、コンピュータが１人補充されてしまうという仕様なので「人間ひとりで２人分を操作して、すべてのイベントを見まくる」という融通を利かせた遊びもペケ。しかもコンピュータが担当するキャラはたったの４タイプ！

Wi-Fiコネクションにも対応してないので、全国の「桃鉄」キッズとの対戦もナシ！　さらに、従来は99年まで設定できたプレイ期間が、なぜか最長30年にまで減っています。

ここでまたさくまさん日記の引用だぜ！（ジャンプ放送局風）

「今回の『桃太郎電鉄DS』は、初めて「桃鉄」をやる人を意識して作っている。常連さんが不満を持つ部分は、織り込み済み！」

織り込み済み！　まいったなぁ、見透かされちゃって。いつも「桃鉄」を買っていただける常連さんはすでに釣った魚、エサをやらないのがプロなんですね局長！



まさかの対戦人数３人固定。核家族向け？

斬❸ 平賀源内がゲームバランス破壊！

携帯電話版の移植なので、DS版も物件に増資できない仕様です。こんなの戦略性がないすごろくと同じなので、ちゃんとした鉄道経営ゲームをやりたい人はGBA版を買いましょう……と言い切りたいところですが、さくまさんが、

「『桃太郎電鉄DS』の目玉は平賀源内だ！　自分のところにいるときは心強いのですが、敵に回すと恐ろしいです。まるで「こち亀」の両さんみたいな存在です」

とおっしゃっているので、そのイチオシキャラ・平賀源内が登場するまでプレイ。

出ました源内さん。３か月もライバルを足止めする「アシドメール」、物件を問答無用で１個強奪する「ブッゲントール」、全部ぶんどる「ブッケンゼンブー」なんかを発明してくれちゃって、自分のところにいると心強いが敵に回すと……ひとりだけでゲームバランスを崩壊させてるよ。ていうか、こんなバグ取り除いちゃえよ猿楽庁（デバッグ会社）！

ボクはさくまさんが大好きです。でも「桃太郎伝説」を作っていたころや、ジャンプ放送局の局長のころのほうがもーっと好きです!!



凶悪な発明品の連発に、もうゲンナリ。



誰も知らない、知られちゃいけない
ゲーム業界のウワサ話

さきがけ!! サイバークラッカーズ

CONFIDENTIAL!!

流言飛語か？
真実か？

大人気のロボットアニメ「G」シリーズの1つ、「S」を題材にした恋愛SLGが今秋にもソフトメーカーMから発売されるらしい、とのタレコミが事情に詳しいアニメ制作会社の社員より。

4月7日を“『S』の日”にすることを、日本記念日協会に認定されたソフトメーカーJ。来月にはPSPとNDS向けに『S』のリメイク版を発売することも決定しているが、加えて年内中に完全新作もお披露目となる模様。

美少女ゲーム『K』が、エロゲー業界では異例の数字となる初回出荷7万本を記録。「ヒット作を生み出すには、人気メーカーのスタッフを引き抜くのが一番手っ取り早い」というセオリーがあらためて証明されたことで、現在中堅メーカー間ではスタッフの引き抜き合戦が激化しているようだ。

出版社MのD文庫は、アニメ化に繋がる出世作を多数抱えていることで有名。最近は「O」のアニメ化に向け、M社とアニメ制作会社のあいだで準備が進められていたが、先日原作者から原画に対する厳しいダメ出しがあったため、現在は作業を一時中断している模様。

任天堂がNDSの購買層を独自に調査したところ、50代以上のユーザーが予想以上に多かったらしい。そのため現在は、高年齢層に向けた仕様変更を計画中、との情報が京都市内を走るタクシー運転手から。

ちなみに、いまのところ任天堂社内でもっとも賛同を集めている変更案は、液晶パネルおよび表示テキストの拡大なんだとか。NDSLiteによってスリム化を図ったNDSがふたたび巨大化する日も近い？

あらかじめ用意されているテクスチャーを細かく切り貼りすることで、独自のカーデザインが楽しめる要素が話題となっているXbox360用ソフト『F』。最近になってこのブームに目を付けた自動車製造メーカーMは、自社製品のパッケージを模したデザインの車を作り、広告的な効果を見込んでオンライン上で走らせているらしい。

業界関係者のあいだで「倒産の危機に直面して失踪した」と話題になっていた美少女ゲームメーカーRの社長は、持病で入院していただけだったらしい。ウワサを耳にして不安がっていた社員たちも胸を撫で下ろしている様子。

先日任天堂が実施した「WiiConnect24の機能を利用して著名人のMiiを届けるサービス」は予想以上に反響が大きかったらしく、第2弾として女性シンガーKのMiiを配信するプランが浮上中とのこと。

7月末に幕張メッセで行われる予定のアダルト博覧会Sだが、先日発表されたポスターを見ると、出展者紹介スペースがスカスカ。いっぽう諸事情により協力要請を断っていた美少女ゲームメーカー各社はこれを見てニヤニヤしていたらしい、とのタレコミが事情に詳しいアダルト玩具研究者から。

美少女ゲーム『K』のアニメ版のシナリオは、ゲームシナリオを担当したライター本人が書くことに決定した模様。ちなみにこの決断が下された最大の理由は、『K』に先駆けて4月からアニメ放送されている通称『こん●ゃく』が、制作会社にシナリオを任せた結果大失敗したからなんだって…。

ソフトメーカーBの人気RPG『T』が、近日中にパチンコ機として登場するようだ、との情報が神楽坂にある小料理屋の若女将より。最近伸び悩んでいる『T』シリーズ。コレを機に路線を大幅変更？

公式サイトが一度も更新されず、開発は事実上中止されたともささやかれているソフトメーカーSの『S』（オンライン）。しかしこの『S』は、現在も国内スタッフによって細々と開発が続けられているらしい。

ちなみにソフトメーカーSは、当初韓国や中国のゲーム運営会社と業務提携してこの『S』を完成させるとの情報を公開していたが、けっきょくは金銭面で折り合いが付かず、物別れに終わったとのこと。

年々高騰しているコミケ会場の広告料。今年の夏コミは看板広告の設置料が1枚あたり60万円以上するらしく、出広を検討していた関係者はみなあきれ返っているようだ、とのタレコミが大手エロゲーメーカーの営業マンより。

改造コード大全集

CHEAT CODE COMPLETE WORKS



THIS MONTH'S LINEUP !

ニンテンドーDS

プレイステーション2

プレイステーション・ポータブル



改造コード&ツールを使うにあたっての注意

共通編

■改造コードは、オフライン（ネットに繋がっていない状態）で1人で遊ぶ場合に限り使用すること。オンライン対戦（Wi-Fi通信含む）や不特定多数が参加する各種ゲーム大会では絶対に使用しないでください。
■改造を行うことで、お手持ちのハードやソフトかメーカーの保証外になるケースかあります。改造は自己責任で行ってください。
■コードが効かない場合は、まず数字の入力間違いがないか、マスターコードが抜けていないか（DSPARは除く）を確認し、それでも効かない場合は、一度に使用するコードの数を減らしてください。また、発売されてから時間の経ったゲームや、同じゲームでも廉価版として発売されたタイトルは、バグなどを修正した別バージョンとなっていることがあり、既存の改造コードが使用できない場合があります。
■コードの動作確認は、それぞれの改造ツールで一部のコードについてのみ行っています。
■掲載しているコードは、ゲームラボ編集部に投稿いただいた独自のコードです。ゲームテック、デイテル・ジャパン、サイバーガジェットおよびゲームメーカーには問い合わせないでください。

NDS編

■NDS用の改造ツールには、「プロアクションリプレイDS（DSPAR）」「ワザボン」「コードフリーク」の3種類があります。NDS用改造コードのコードタイトルに付いているアイコンは、それぞれP＝プロアクションリプレイDS（DSPAR）用コード、W＝ワザボン用コード、©＝コードフリーク用コードを表しています。（例：「P/W所持金MAX」→DSPARとワザボンで使える「所持金MAX」コード）。
■DSPARでPC上の「コードマネージャー」を使ってコードを入力する場合は、ゲーム名およびコード名は半角カタカナor半角英数字で、コード（8ケタ、8ケタ間のスペースも含む）は半角英数字で入力してください。入力したさい「コードに問題があります」と表示された場合は、ほぼこれらの半角文字で入力できていないことが原因です。
■ワザボンは、最後の行がDで始まるコード同士の併用ができません（キー判定コードで、判定に用いるボタンが同じコード同士であれば使える場合もあります）。また、最後の行がDで始まるコードと、それよりあとに登録されているコードを併用すると、コードの効果が出ない場合かあります。複数のコードを一度に使用して効果が得られないときは、一度に使うコードを1つずつにして、1つ使うたびにセーブしてそのコードをOFFにしたのち、あらためて別のコードをONにしてください。
■NDSのゲームには、「ポケモン ダイヤ&パール」など、いくつかのバージョンが存在するソフトがあり、ソフトのバージョンによっては掲載してあるコードを使用できない場合があります。ご了承ください。

PS2編

■エクスターミネーターエクストリーム（X-TE）では一部の例外（例：PS2PAR用コードで先頭が「9」から始まるコードは、その「9」を「1」に置き換えれば使えることもある）を除いてPS2PAR用コードをそのまま使用できます。
■PS2用の暗号化ツール、「PS2PAR数値変換ver 1 5」はhttp://www vanish-net com/で入手できます。

16進数の計算について

16進数とは?

改造コードの補足説明に「2人め以降はアドレスに＋4hずつ加えること！」などという表記、これはいったいどういうことを意味するのでしょう？ まず「アドレス」とは、コードの左側の8ケタのことを指し「h」は「hex」の頭文字であり、hexとは16進数を表しています。つまり数値のあとに「h」と付いていたら、それは16進数であるということです。普段使用している10進数では9の次は10ですが、16進数では9の次にA、B、C、D、E、Fと続き、そのあとに10となります。つまり16個めで位か上がるという仕組みです。PS2、NDSなどほとんどのゲームの改造コードには16進数が使われています。

+●●hとは?

タロウ
体力MAX　　80001234 00000063

2人め以降＋Ahずつ、ジロウ、サブロウの順。

こんな注意書きをよく見かけますよね？ これは「タロウの体力MAXコードの左側8ケタ（アドレス）「80001234」の部分に＋Ahすればジロウの体力MAXのコードに、さらに＋AhでサブロウのMAXのコードになる」という意味です。

一見難しそうに見えますが、もしWindowsが搭載されているPCを持っていれば、この16進数の計算は簡単にできます。まず、Windowsメニューの「すべてのプログラム」にある「アクセサリ」から「電卓」を起動。そののち電卓の左上にあるチェックボックスの「16進」にチェックを入れ、通常の電卓と同じように計算するだけです。80001234＋Aという計算をすれば「8000123E」という答え。これがジロウの体力MAXコードの左8ケタ（アドレス）。8000123E＋Aという計算をすれば「80001248」という答え。これがサブロウの体力MAXコードの左8ケタ）がすぐに出てきます。このとき右側の8ケタはいじる必要かないので、ジロウ、サブロウともにタロウと同じ「00000063」を入力すればOKです。

もし、Windowsの「電卓」が使えない場合は、右上の「16進数早見表」を見てください。タロウの体力MAXのコード「80001234」に＋Aしてみましょう。まず表のタテ軸4（タロウのコードの下1ケタ）とヨコ軸Aのまじわるところを見ます。表にはEとありますね？ つまり「8000123E」がジロウの体力のアドレスということです。

次にサブロウの体力もMAXにしたい場合、今度はジロウのコード「8000123E」にAを足せばよいということになります。表の「E」と「A」をまじわるところを見てください。「18」となっていますね？ ここで注意しなければならないのは、下2ケタめへの「繰り上がり」があるということです。なのでサブロウの体力のアドレスは「80001248」となります。

+	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10
2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11
3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12
4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13
5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13	14
6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13	14	15
7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13	14	15	16
8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13	14	15	16	17
9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13	14	15	16	17	18
A	B	C	D	E	F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
B	C	D	E	F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A
C	D	E	F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A	1B
D	E	F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A	1B	1C
E	F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A	1B	1C	1D
F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A	1B	1C	1D	1E

16進数早見表

NDS

NDS おさわり探偵 小沢里奈 シーズン2 1/2 ～里奈は見た！いや、見てない。～

DSPAR（AR DS）用コード……Ⓟ

ゲームコード AOJJ
ゲームID 4EE04C3E

ワザポン用コード……Ⓦ

ゲームID AOJJ0000
マスターコード
02383 84C 037FB69C

コードフリーク用コード……Ⓒ

マスターコード
8000C758 414F4A4A
F238384C 023FC000

コードの効果を保存する場合は、シナリオ内でボタン操作を行ってコードを有効にしたあと、セーブすること。

各種フラグ全開
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
2225F5C0 0000007E
0225F6AC FFFFF000
0225F6B0 800007FF
1225F6B4 000001FF
2225F6BA 00000001
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 05400300
0225F5C0 0000007E
2225F6AC FFFFF000
2225F6B0 800007FF
1225F6B4 000001FF
0225F6BA 00000001

全シナリオクリア済み、調査報告書、登場人物、名場面集、サウンドテスト、飾り物が全開になる。

「さわり心地図鑑」全開
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
0225F8C0 FFFFFFFE
0225F8C4 0007FFFF
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 02400300
2225F8C0 FFFFFFFE
2225F8C4 0007FFFF

上記２つのコードは、L＋Rボタンを押すと有効。

（島根県／KOBY）

NDS おさわり探偵 小沢里奈

DSPAR（AR DS）用コード……Ⓟ

ゲームコード AOZJ
ゲームID C1B7D587

ワザポン用コード……Ⓦ

ゲームID AOZJ0000
マスターコード
02383C60 037FBAB0

コードフリーク用コード……Ⓒ

マスターコード
80004A1D 414F5A4A
F2383C60 023FC000

全シナリオクリア済み＆調査報告書全開＆サウンドテスト全開
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
0225F8DC 03FFFFFE
1225F8E0 00007DF8
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 02400300
2225F8DC 03FFFFFE
1225F8E0 00007DF8

「さわり心地図鑑」全開
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
0225FB5C FFFFFFFE
0225FB60 0007FFFF
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 02400300
2225FB5C FFFFFFFE
2225FB60 0007FFFF

上記２つのコードは、L＋Rボタンを押すと有効。

（島根県／KOBY）

NDS カスタムビートバトル ドラグレイド

DSPAR（AR DS）用コード……Ⓟ

ゲームコード AD9J
ゲームID EF6CC41B

ワザポン用コード……Ⓦ

ゲームID AD9J0001
マスターコード
02383D40 037FBB90

コードフリーク用コード……Ⓒ

マスターコード
80009F75 4144394A
F2383D40 023FC000

キャラ全開
ⓅⓌⒸ 1214493C 000001FF

クレジットMAX（999999）
ヒビト
ⓅⓌ 02147578 000F423F
Ⓒ 22147578 000F423F
ガイ
ⓅⓌ 02147594 000F423F
Ⓒ 22147594 000F423F
ダイチ
ⓅⓌ 021475B0 000F423F
Ⓒ 221475B0 000F423F
カイル
ⓅⓌ 021475CC 000F423F
Ⓒ 221475CC 000F423F
全キャラ一括
Ⓒ 42147578 00040007
000F423F 00000000

レベル99
ヒビト
ⓅⓌ 22144CEE 00000062
Ⓒ 02144CEE 00000062
ガイ
ⓅⓌ 22145170 00000062
Ⓒ 02145170 00000062
ダイチ
ⓅⓌ 221455F2 00000062
Ⓒ 021455F2 00000062
カイル
ⓅⓌ 22145A74 00000062
Ⓒ 02145A74 00000062
全キャラ一括
Ⓒ 42144CEE 20040482
00000062 00000000

追加キャラはレベルなどを変更できない。

つねに次のレベルまでの経験値1
ヒビト
ⓅⓌ 0214757C 000F423F
Ⓒ 2214757C 000F423F
ガイ
ⓅⓌ 02147598 000F423F
Ⓒ 22147598 000F423F
ダイチ
ⓅⓌ 021475B4 000F423F
Ⓒ 221475B4 000F423F
カイル
ⓅⓌ 021475D0 000F423F
Ⓒ 221475D0 000F423F
全キャラ一括
Ⓒ 4214757C 00040007
000F423F 00000000

称号全部
ⓅⓌ 02147650 FFFFFFFF
22147654 0000000F
Ⓒ 22147650 FFFFFFFF
02147654 0000000F

全パレット所持フラグ（コンプリート100%）
ⓅⓌ 021476D0 FFFFFFFF
021476D4 FFFFFFFF
021476D8 FFFFFFFF
221476DC 0000000F
Ⓒ 221476DC 0000000F
421476D0 00030001
FFFFFFFF 00000000

※NDS用コードのタイトルに付いているアイコンは、Ⓟ＝DSPAR（AR DS）用コード、Ⓦ＝ワザポン用コード、Ⓒ＝コードフリーク用コードを表します。

バレット追加・枚数変更
ⓅⓌ 22147xxx 0000000y
● 02147xxx 0000000y

xxxはバレットの種類で〈第1表〉参照。yはバレットの枚数で0=0枚、9=9枚。

全バレット9枚所持
ⓅⓌ 021475EC 09090909
E21475F0 00000060
09090909 09090909
09090909 09090909
09090909 09090909
09090909 09090909
09090909 09090909
09090909 09090909
09090909 09090909
09090909 09090909
09090909 09090909
09090909 09090909
09090909 09090909
09090909 09090909
● 421475EC 00190001
09090909 00000000

バトル関係

マターポイント9999／9999
ⓅⓌ 9211EF52 00000190
B211EF4C 00000000
10000454 0000270F
10000458 0000270F
1000045C 0000270F
D2000000 00000000
● D211EF52 06000190
6211EF4C 0000270F
00000454 10000000
6211EF4C 0000270F
00000458 10000000
6211EF4C 0000270F
0000045C 10000000

マターポイントが減らなくなる。ストーリー、プラクティス、CPU対戦共通。

BPゲージまんたん
ⓅⓌ 9211EF52 00000190
B211EF4C 00000000
00000460 00063000
00000464 00063000
D2000000 00000000
● D211EF52 04000190
8211EF4C 00063000
00000460 20000000
6211EF4C 00063000
00000464 20000000

BPが減らなくなる。ストーリー、プラクティス、CPU対戦共通。

コンボ99
ⓅⓌ 9211EF52 00000190
B211EF4C 00000000
20001E9D 00000063
D2000000 00000000
● D211EF52 02000190
6211EF4C 00000063
00001E9D 00000000

2P BPゲージ増えない
ⓅⓌ 9211EF52 00000190
B2122574 00000000
00000460 00000000
D2000000 00000000
● D211EF52 02000190
62122574 00000000
00000460 20000000

2PのBPゲージは画面上表示されないが、2Pはビートコンボを使用できなくなる。

2P（敵）残りマターポイント1

敵マターゲージなし用
ⓅⓌ 94000130 FFBB0000
B21D7C04 00000000
10000454 00000001
10000458 00000001
D2000000 00000000
● D4000130 04400044
621D7C04 00000001
00000454 10000000
621D7C04 00000001
00000458 10000000

SELECT＋上ボタンを押すと有効。使用キャラや場面によっては効果がない場合がある。

敵マターゲージあり用
ⓅⓌ 94000130 FF7B0000
B2122574 00000000
10000454 00000001
10000458 00000001
D2000000 00000000
● D4000130 04400084
62122574 00000001
00000454 10000000
62122574 00000001
00000458 10000000

SELECT＋下ボタンを押すと有効。「プラクティス」「CPU対戦」「ストーリー」のなかでも、敵側のマターゲージが表示されるような対戦の場合には、こちらのコードを使用すること。

（島根県／KOBY）

NDS くりきん ナノアイランドストーリー

DSPAR（AR DS）用コード Ⓟ

ゲームコード A2KJ
ゲームID 97453AAE

ワザポン用コード Ⓦ

ゲームID A2KJ0000
マスターコード
02383D40 037FBB90

コードフリーク用コード ●

マスターコード
80003450 41324B4A
F2383D40 023FC000

L＋Rボタンでメインメニュー全開
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
020EE10C 01010101
120EE110 00000101
D0000000 00000000
● D4000130 02400300
220EE10C 01010101
120EE110 00000101

「ストーリー」でボタン操作を行い、セーブすると有効。

L＋Rボタンを押すと「フリーバトル」シャーレ全開
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
120EE0C2 00000101
020EE0C4 01010101
020EE0C8 01010101
020EE0CC 01010101
020EE0D0 01010101
020EE0D4 01010101
020EE0D8 01010101
020EE0DC 01010101
D0000000 00000000
● D4000130 02400300
420EE0C2 100F0001
00000101 00000000

「ストーリー」でボタン操作を行い、セーブすると有効。

L＋Rボタンを押すと「フリーバトル」ルール・かんきょう全開＆技玉使用可能
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
020EE100 0001010F
D0000000 00000000
● D4000130 00400300
220EE100 0001010F

「ストーリー」でボタン操作を行い、セーブすると有効。

L＋RボタンでスポイトX99
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
220EF884 00000063
D0000000 00000000
● D4000130 00400300
020EF884 00000063

L＋Rボタンでプレイじかん0 00:00
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
020EE0BC 00000000
D0000000 00000000
● D4000130 00400300
220EE0BC 00000000

L＋Rボタンでストーリーバトル999戦999勝
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
020EE0AC 03E703E7
D0000000 00000000

```
● D4000130 00400300
  220EE0AC 03E703E7
```

L＋Rボタンでつうしんバトル999戦999勝

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   020EE0B4 03E703E7
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   220EE0B4 03E703E7
```

「サイシュ」で手に入るキン変更

レベル99

```
ⓅⓌ 222391B8 00000063
●  022391B8 00000063
```

HP999

```
ⓅⓌ● 122391A8 000003E7
```

攻撃力999

```
ⓅⓌ● 122391AA 000003E7
```

防御力255

```
ⓅⓌ 222391AD 000000FF
●  022391AD 000000FF
```

増殖力256

```
ⓅⓌ 222391AE 00000000
●  022391AE 00000000
```

キンの種類

```
ⓅⓌ 222391A7 000000xx
●  022391A7 000000xx
```

xxは〈第2表〉参照。画面上の画像は指定したキンにならないが、サイシュに成功すると指定したキンを入手できる。

ボタン操作で「サイシュ」で手に入れるキンの種類変更

SELECT＋右ボタン

```
ⓅⓌ 94000130 FFEB0000
   222391A7 000000xx
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400014
   022391A7 000000xx
```

SELECT＋左ボタン

```
ⓅⓌ 94000130 FFDB0000
   222391A7 000000xx
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400024
   022391A7 000000xx
```

SELECT＋上ボタン

```
ⓅⓌ 94000130 FFBB0000
   222391A7 000000xx
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400044
   022391A7 000000xx
```

SELECT＋下ボタン

```
ⓅⓌ 94000130 FF7B0000
   222391A7 000000xx
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400084
   022391A7 000000xx
```

xxは〈第2表〉参照。画面上の画像は指定したキンにならないが、サイシュに成功すると指定したキンを入手できる

Lボタンで残りタイム最大

```
Ⓟ 94000130 FDFF0000
  B2103814 00000000
  DA000000 00000018
  D7000000 0000001C
  D3000000 00000000
```

残りタイムは指定タイムの最大値になる。

R＋左ボタンで残りタイム03:00

```
ⓅⓌ 94000130 FEDF0000
   B2103814 00000000
   1000001C 00002A30
   D2000000 00000000
●  D4000130 02400120
   82103814 00002A30
   0000001C 10000000
```

R＋上ボタンで残りタイム01:00

```
ⓅⓌ 94000130 FEBF0000
   B2103814 00000000
   1000001C 00000E10
   D2000000 00000000
●  D4000130 02400140
   62103814 00000E10
   0000001C 10000000
```

R＋下ボタンで残りタイム00:00

```
ⓅⓌ 94000130 FE7F0000
   B2103814 00000000
   1000001C 00000000
   D2000000 00000000
●  D4000130 02400180
   62103814 00000000
   0000001C 10000000
```

L＋Rボタンでバトルアリーナのバトル相手選択変更

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   220EE112 000000xx
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   020EE112 000000xx
```

xxは〈第3表〉参照。入力した数値によって、選択できる相手やキンのレベルなどが変化する。プレイ中の章も変更されるため、ストーリーの進行に影響が出る可能性がある。

L＋Rボタンで「しょうごう」全開

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   020EE0A8 FFFFFFFF
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   220EE0A8 FFFFFFFF
```

L＋Rボタンでキンずかん全開

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   120EE026 00000101
   020EE028 01010101
   120EE0A4 00000101
   E20EE02C 00000078
   01010101 01010101
   01010101 01010101
   01010101 01010101
   01010101 01010101
   01010101 01010101
   01010101 01010101
   01010101 01010101
   01010101 01010101
   01010101 01010101
   01010101 01010101
   01010101 01010101
   01010101 01010101
   01010101 01010101
   01010101 01010101
   01010101 01010101
   D0000000 00000000
●  D4000130 02400300
   420EE026 10400001
   00000101 00000000
```

L＋Rボタンで手持ちのキンステータス変更

1番め

レベル99（経験値128000）

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   220EA3C8 00000063
   020EA3C4 0001F400
   D0000000 00000000
●  D4000130 02400300
   020EA3C8 00000063
   220EA3C4 0001F400
```

HP999

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   120EA3B8 000003E7
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   120EA3B8 000003E7
```

攻撃力999

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   120EA3BA 000003E7
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   120EA3BA 000003E7
```

防御力255

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   220EA3BD 000000FF
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   020EA3BD 000000FF
```

増殖力256

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   220EA3BE 00000000
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   020EA3BE 00000000
```

種類変更

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   220EA3B7 000000xx
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   020EA3B7 000000xx
```

2番め

レベル99（経験値128000）

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   220EA404 00000063
   020EA400 0001F400
```

● フルトフ」をそんなに悪く言うものではありません。あれは、鳥山明の絵で一般人を釣るための擬似餌なのですから。（熊本県熊本市／坪井トフ太）●『FF』のシステムに鳥山さんのキャラと、『FF』『ドラクエ』のいいトコ取りを狙ったものの擬似餌なので味わいがありませんでした

```
     D0000000 00000000
Ⓒ   D4000130 02400300
     020EA404 00000063
     220EA400 0001F400
```

HP999

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
     120EA3F4 000003E7
     D0000000 00000000
Ⓒ   D4000130 00400300
     120EA3F4 000003E7
```

攻撃力999

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
     120EA3F6 000003E7
     D0000000 00000000
Ⓒ   D4000130 00400300
     120EA3F6 000003E7
```

防御力255

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
     220EA3F9 000000FF
     D0000000 00000000
Ⓒ   D4000130 00400300
     020EA3F9 000000FF
```

増殖力256

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
     220EA3FA 00000000
     D0000000 00000000
Ⓒ   D4000130 00400300
     020EA3FA 00000000
```

種類変更

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
     220EA3F3 000000xx
     D0000000 00000000
Ⓒ   D4000130 00400300
     220EA3F3 000000xx
```

3番め

レベル99（経験値128000）

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
     220EA440 00000063
     020EA43C 0001F400
     D0000000 00000000
Ⓒ   D4000130 02400300
     020EA440 00000063
     220EA43C 0001F400
```

HP999

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
     120EA430 000003E7
     D0000000 00000000
Ⓒ   D4000130 00400300
     120EA430 000003E7
```

攻撃力999

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
     120EA432 000003E7
     D0000000 00000000
Ⓒ   D4000130 00400300
     120EA432 000003E7
```

防御力255

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
     220EA435 000000FF
     D0000000 00000000
Ⓒ   D4000130 00400300
     020EA435 000000FF
```

増殖力256

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
     220EA436 00000000
     D0000000 00000000
Ⓒ   D4000130 00400300
     020EA436 00000000
```

種類変更

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
     220EA42F 000000xx
     D0000000 00000000
Ⓒ   D4000130 00400300
     020EA42F 000000xx
```

xxは〈第2表〉参照。4番め以降は2行めのアドレスに＋3Chずつ加えること。キンの種類を変更すると不具合が発生する場合がある。

L＋Rボタンで手持ちのキン一括ステータスMAX

```
Ⓟ   94000130 FCFF0000
     C0000000 000000xx
     220EA3C8 00000063
     020EA3C4 0001F400
     020EA3B8 03E703E7
     220EA3BD 000000FF
     220EA3BE 00000000
     DC000000 0000003C
     D2000000 00000000
```

xxは手持ちのキンの数で00＝1、FF＝256。

```
Ⓒ   D4000130 0A400300
     420EA3C8 2xxx003C
     00000063 00000000
     420EA3C4 0xxx000F
     0001F400 00000000
     420EA3B8 0xxx000F
     03E703E7 00000000
     420EA3BE 2xxx003C
     00000000 00000000
     420EA3BD 2xxx003C
     000000FF 00000000
```

xxxは手持ちのキンの数で001＝1、100＝256。

（島根県／KOBY）

NDS 結界師 烏森妖奇談

DSPAR（AR DS）用コード　Ⓟ	
ゲームコード	AQYJ
ゲームID	E549EFE5

ワザボン用コード・・Ⓦ	
ゲームID	AQYJ0000
マスターコード	
02383D40	037FBB90

コードフリーク用コード　Ⓒ	
マスターコード	
8000D3AA	4151594A
F2383D40	023FC000

「はじめから」プレイ時キャラ選択可能

```
ⓅⓌ 222472F8 00000083
Ⓒ   022472F8 00000083
```

「はじめから」でゲームを開始するさい良守、時音のどちらも選択可能になる。このコードを使用してゲーム開始したあとにセーブを行うと、以降はキャラ選択が可能になる。

ストーリー変更

FILE1

```
ⓅⓌ 22159EBC 0000000x
     22159EC4 0000000y
Ⓒ   02159EBC 0000000x
     02159EC4 0000000y
```

FILE2

```
ⓅⓌ 22159FF0 0000000x
     22159FF8 0000000y
Ⓒ   02159FF0 0000000x
     02159FF8 0000000y
```

FILE3

```
ⓅⓌ 2215A124 0000000x
     2215A12C 0000000y
Ⓒ   0215A124 0000000x
     0215A12C 0000000y
```

xはキャラで0＝良守、1＝時音。yはストーリーの進行度で、0＝第1話クリア前、1＝第1話クリア後、2＝第2話クリア後、3＝第3話クリア後、4＝第4話クリア後、5＝第5話クリア後、6＝第6話クリア後、7＝第7話クリア後、8＝第8話クリア後。

クリア表示

FILE1

```
ⓅⓌ 22159ECC 00000001
Ⓒ   02159ECC 00000001
```

FILE2

```
ⓅⓌ 2215A000 00000001
Ⓒ   0215A000 00000001
```

FILE3

```
ⓅⓌ 2215A134 00000001
Ⓒ   0215A134 00000001
```

セーブファイル選択画面で★印が表示される。

メニュー＆ミニゲーム全開

```
ⓅⓌⒸ 122472FC 000001F0
```

アイテム全開

```
ⓅⓌ 22247309 00000099
     1224730A 00000999
     22247313 000000FF
     22247314 00000007
Ⓒ   02247309 00000099
     1224730A 00000999
     02247313 000000FF
     02247314 00000007
```

キーアイテムのうち奥義書、巻物

●アニメ「銀魂」で「女は股ぐらから生まれてきたのよ」と言っていたのが、とても納得できた。（千葉県千葉市／勇気）※阿音さんのこのセリフ、ジャンプ連載当時から「アニメ化されるさい、これはOKなのか」と心配されてました。なおアニメ版「もえたん」ではパンツが見えないかも。

以外のアイテムは各ミッションのクリアに関係しているため、全開にしていると該当ミッションをクリアできない場合がある。

消費アイテムすべて9個
ⓅⓌ 22247309 00000099
1224730A 00000999
Ⓒ 02247309 00000099
1224730A 00000999

キーアイテム所持
ⓅⓌ 22247313 000000xx
22247314 0000000y
Ⓒ 02247313 000000xx
02247314 0000000y

xxは01＝間流の奥義書（棒結界）、02＝間流の奥義書（多重結界）、04＝アルバム、08＝イチゴ大福、10＝緑色の羽、20＝服の切れ端、40＝巨大なウロコ、80＝ペン。yは1＝弁当箱、2＝パスワードの巻物、4＝カギ。所持したいアイテムが複数ある場合は、各数値を16進数計算で加算して入力すること。

例）パスワードの巻物とカギを所持したい場合は、2＋4なのでyに6を入力する。

オリジナルボス出現
ⓅⓌ 222472FA 00000006
Ⓒ 022472FA 00000006

パスワードの巻物をもっていないと効果がない。

ライフ最大値MAX
ⓅⓌ 2224728C 00000064
Ⓒ 0224728C 00000064

結界数最大値MAX
ⓅⓌⒸ 12247290 000004B0

結界攻撃力MAX
ⓅⓌⒸ 1224729C 00000190

結界耐久力MAX
ⓅⓌⒸ 122472A0 00000258

累計天穴ポイントMAX（55000）
ⓅⓌⒸ 122472A8 0000D6D8

数回ミッションをクリアするとレベル10になる。また、一度ステータス画面を開いてから「戻る」でメニュー画面に戻ったあと、「ストーリー」を選択してステータス画面を開くとレベルが1つ上がる。これを繰り返すと、ミッションをクリアしなくてもレベル10にすることが可能。

「チャレンジモード」タイム進まない
ⓅⓌⒸ 12247460 00000000

ライフ減らない
ⓅⓌ 92247636 00000000
B22473F0 00000000
0000005C 00064000
00000060 00064000
D2000000 00000000
Ⓒ D2247636 04000000
622473F0 00064000
0000005C 20000000
622473F0 00064000
00000060 20000000

結界力ゲージMAX
ⓅⓌ 92247636 00000000
B22473F0 00000000
1000017E 000004B0
10000160 000004B0
D2000000 00000000
Ⓒ D2247636 04000000
622473F0 000004B0
0000017E 10000000
622473F0 000004B0
00000180 10000000

棒結界ゲージMAX（減らない）
ⓅⓌ 92247636 00000000
B22473F0 00000000
20000188 00000040
D2000000 00000000
Ⓒ D2247636 02000000
622473F0 00000040
00000188 00000000

以上の3つのコードは、「ストーリー」「チャレンジモード」「スコアアタック」共通。

倒した妖（天穴）ポイント999
ⓅⓌ 92247636 00000000
B22473F0 00000000
10000182 000003E7
D2000000 00000000
Ⓒ D2247636 02000000
622473F0 000003E7
00000182 10000000

「ストーリー」と「スコアアタック」共通。

Rボタンで倒した妖の数999
ⓅⓌ 94000130 FEFF0000
12247454 000003E7
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400100
12247454 000003E7

妖を一定数倒すミッションでは、ボタン操作後、即ミッション完了となる。

ミニゲーム「情熱のトルネード」
精神力減らない
ⓅⓌ B22473F0 00000000
000001A0 00064000
D2000000 00000000
Ⓒ 622473F0 00064000
000001A0 20000000

ミニゲーム「結界リフティング」
スコア99999点
ⓅⓌ 0215EF80 0001869F
Ⓒ 2215EF80 0001869F

ゲーム中の表示は99999点にならない場合がある。

Lボタンで落とした回数0
ⓅⓌ 94000130 FDFF0000
B22473F0 00000000
2000F2DC 00000003
D2000000 00000000
Ⓒ D4000130 02400200
622473F0 00000003
0000F2DC 00000000

（島根県／KOBY）

NDS SIMPLE DSシリーズ Vol.15 THE 鑑識官2 ～新たなる8つの事件をタッチせよ～

DSPAR（AR DS）用コード……Ⓟ

ゲームコード YZ3J
ゲームID B4A01315

ワザボン用コード……Ⓦ

ゲームID YZ3J0000
マスターコード
02383D40 037FBB90

コードフリーク用コード……Ⓒ

マスターコード
8000EF19 595A334A
F2383D40 023FC000

ミスしても減点されない（捜査終了にならない）
ⓅⓌⒸ 12102504 00000647

このコードを使用して事件を解決すると「完璧」クリアになる。

Lボタンで事件ファイル全選択可能＆金メダル
ⓅⓌ 94000130 FDFF0000
E2103444 00000020
00000004 00000004
00000004 00000004
00000004 00000004
00000004 00000004
00000063 00000063
00000063 00000063
00000063 00000063
00000063 00000063
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 04400200
42103444 20080004
00000004 00000000
42103464 20080004
00000063 00000000

「つづきから」でゲームを開始する場合は「システムデータをロードしました」のメッセージが表示されたあとにボタン操作を行う。セーブデータがない状態から「はじめから」でゲームを開始する場合は、Lボタンを押したまま「はじめから」を選択すること。なお、

メダル表示は、セーブを行ったあとに反映される。

（島根県／KOBY）

NDS 真・らき☆すた 萌えドリル～旅立ち～

DSPAR（AR DS）用コード ……Ⓟ

ゲームコード ARTJ
ゲームID CD4E0182

ワザボン用コード……Ⓦ

ゲームID ARTJ0001
マスターコード
02383D40 037FBB90

コードフリーク用コード——●

マスターコード
80005AE6 4152544A
F2383D40 023FC000

コードを使用した状態でいずれかのモードをプレイすると、コードの効果がセーブされる。

プレイヤー体力ゲージ減らない
ⓅⓌ 220BEFB7 000000C0
● 020BEFB7 000000C0

画面表示上、ゲージがオーバーする場合がある。

プレイヤー体力ゲージ減らない
Ⓟ 023FE4DB 0A000003
DB000000 020BEFD4
D8000000 020BEFB7
D3000000 00000000
● 520BEFD4 00000001
020BEFB7 00000000

ゲージ表示はオーバーしない。

プレイヤースペシャルゲージMAX
ⓅⓌ 220BEFB8 000000C8
● 020BEFB8 000000C8

999HIT
ⓅⓌ● 120BEFBA 000003E7

相手体力ゲージ０
ⓅⓌ 94000130 FEFF0000
220BEFC7 00000000
D0000000 00000000
● D4000130 00400100
020BEFC7 00000000

Ｒボタンを押すと有効。

相手スペシャルゲージ増えない
ⓅⓌ 220BEFC8 00000000
● 020BEFC8 00000000

所持ポイントMAX（99999pt）
ⓅⓌ 020BE918 0001869F
● 220BE918 0001869F

陵桜学園出現済み
ⓅⓌ 220BE681 000000FF
● 020BE681 000000FF

公園のシナリオ全開
ⓅⓌ 120BE638 0000FFFF
220BE688 000000FF
● 1208E638 0000FFFF
020BE688 000000FF

キャラ全開
ⓅⓌ 020BE634 FFFFFFFF
● 220BE634 FFFFFFFF

使用可能キャラと、乱入キャラが全開になる。

スキル全開
ⓅⓌ● 120BE63A 0000FFFF
120BE63C 0000FFFF

全キャラ育成済み
ⓅⓌ 220BE64F 000000FF
220BE650 000000FF
● 020BE64F 000000FF
020BE650 000000FF

好感度MAX

泉こなた
ⓅⓌ 220BE7E4 00000064
● 020BE7E4 00000064

小早川ゆたか
ⓅⓌ 220BE7E6 00000064
● 0208E7E6 00000064

柊かがみ
ⓅⓌ 220BE7E8 00000064
● 020BE7E8 00000064

柊つかさ
ⓅⓌ 220BE7EA 00000064
● 020BE7EA 00000064

小神あきら
ⓅⓌ 220BE7EC 00000064
● 020BE7EC 00000064

高良みゆき
ⓅⓌ 220BE7EE 00000064
● 020BE7EE 00000064

黒井ななこ
ⓅⓌ 220BE7F0 00000064
● 020BE7F0 00000064

成美ゆい
ⓅⓌ 220BE7F2 00000064
● 020BE7F2 00000064

岩崎みなみ
ⓅⓌ 220BE7F4 00000064
● 0208E7F4 00000064

峰岸あやの
ⓅⓌ 220BE7F6 00000064
● 020BE7F6 00000064

日下部みさお
ⓅⓌ 220BE7F8 00000064
● 0208E7F8 00000064

田村ひより
ⓅⓌ 220BE7FA 00000064
● 020BE7FA 00000064

宮河ひなた
ⓅⓌ 220BE7FC 00000064
● 020BE7FC 00000064

宮河ひかげ
ⓅⓌ 220BE7FE 00000064
● 020BE7FE 00000064

パトリシア
ⓅⓌ 220BE800 00000064
● 020BE800 00000064

全キャラ一括
Ⓟ D5000000 00000064
C0000000 0000000E
D7000000 020BE7E4
D2000000 00000000
● 420BE7E4 200F0002
00000064 00000000

ステータスMAX

泉こなた
ⓅⓌ 020BE80C 64646464
220BE810 00000064
● 220BE80C 64646464
020BE810 00000064

小早川ゆたか
ⓅⓌ 020BE81C 64646464
220BE820 00000064
● 220BE81C 64646464
020BE820 00000064

柊かがみ
ⓅⓌ 020BE82C 64646464
220BE830 00000064
● 220BE82C 64646464
020BE830 00000064

柊つかさ
ⓅⓌ 020BE83C 64646464
220BE840 00000064
● 220BE83C 64646464
020BE840 00000064

小神あきら
ⓅⓌ 020BE84C 64646464
220BE850 00000064
● 220BE84C 64646464
020BE850 00000064

高良みゆき
ⓅⓌ 020BE85C 64646464
220BE860 00000064
● 220BE85C 64646464
020BE860 00000064

黒井ななこ
ⓅⓌ 020BE86C 64646464
220BE870 00000064
● 220BE86C 64646464
020BE870 00000064

成美ゆい
ⓅⓌ 020BE87C 64646464
220BE880 00000064
● 220BE87C 64646464
020BE880 00000064

岩崎みなみ
ⓅⓌ 0208E88C 64646464
220BE890 00000064
● 220BE88C 64646464
0208E890 00000064

峰岸あやの
ⓅⓌ 020BE89C 64646464
220BE8A0 00000064
● 220BE89C 64646464
020BE8A0 00000064

日下部みさお

●「Grimoire for Mac」を出版してほしい （千葉県八千代市／[illegible]） ●「本来無料の [illegible] を有料にする方法」「トナルドを白髪カーネル・サンダースにすり替える方法」「ヒゲマックを"だくだく"にする方法」などなど [illegible]ーなほうのMacならグリれるのですけど（!?）

```
ⓅⓌ 020BE8AC 64646464
   220BE8B0 00000064
●  220BE8AC 64646464
   020BE8B0 00000064
```

田村ひより

```
ⓅⓌ 020BE8BC 64646464
   220BE8C0 00000064
●  220BE8BC 64646464
   020BE8C0 00000064
```

宮河ひなた

```
ⓅⓌ 020BE8CC 64646464
   220BE8D0 00000064
●  220BE8CC 64646464
   020BE8D0 00000064
```

宮河ひかげ

```
ⓅⓌ 020BE8DC 64646464
   220BE8E0 00000064
●  220BE8DC 64646464
   020BE8E0 00000064
```

パトリシア

```
ⓅⓌ 020BE8EC 64646464
   220BE8F0 00000064
●  220BE8EC 64646464
   020BE8F0 00000064
```

全キャラ一括

```
Ⓟ  C0000000 0000000E
   020BE80C 64646464
   220BE810 00000064
   DC000000 00000010
   D2000000 00000000
●  420BE80C 000F0004
   64646464 00000000
   420BE810 200F0010
   00000064 00000000
```

コスチューム全開

```
ⓅⓌ 120BE63E 0000FFFE
   020BE640 FFFFFFFF
   020BE644 FFFFFFFF
   020BE648 FFFFFFFF
   020BE64C 00FFFFFF
●  020BE63E 000000FE
   420BE63F 20100001
   000000FF 00000000
```

トレカ＆アイテム全開

```
ⓅⓌ 120BE71C 00000333
   E20BE69C 00000080
   33333333 33333333
   33333333 33333333
   33333333 33333333
   33333333 33333333
   33333333 33333333
   33333333 33333333
   33333333 33333333
   33333333 33333333
   33331333 33333333
   33331333 33331333
   33333333 33333333
   33333333 33333333
   33333333 33333333
   33333333 33333333
   31333333 33333333
   33333333 33333333
●  420BE69C 00100001
   33333333 00000000
   220BE6DC 33331333
   220BE6E0 33333333
   220BE6E4 33331333
   220BE6E8 33331333
   420BE6EC 00080001
   33333333 00000000
   220BE70C 31333333
   420BE710 00030001
   33333333 00000000
   120BE71C 00000333
```

ジュークボックス全開

```
ⓅⓌ 220BE685 000000C0
   120BE686 0000FFFF
   220BE688 00000007
●  020BE685 000000C0
   120BE686 0000FFFF
   020BE688 00000007
```

（島根県／KOBY）

NDS らき☆すた 萌えドリル

DSPAR（AR DS）用コード・・Ⓟ

ゲームコード ARKJ
ゲームID BF50EFF5

ワザボン用コード・・・Ⓦ

ゲームID ARKJ0000
マスターコード

```
02383A24 037FB874
```

コードフリーク用コード・・●

マスターコード

```
8000E2AE 41524B4A
F2383A24 023FC000
```

キャラ全開

```
ⓅⓌ 1220AB62 00000101
   0220AB64 01010101
   0220AB68 01010101
●  4220AB62 10050001
   00000101 00000000
```

上画面のキャラアイコンは、一度ゲームをプレイしてセーブすると表示される。

各キャラ全項目MAX

泉こなた

```
ⓅⓌ 0220AA18 64646464
   0220AA1C 00640064
   1220AA22 00000101
   1220AA24 00000101
●  2220AA18 64648464
   2220AA1C 00640064
   1220AA22 00000101
   1220AA24 00000101
```

柊つかさ

```
ⓅⓌ 1220AA36 00006464
   0220AA38 00646464
   2220AA3C 00000064
   0220AA40 01010101
●  1220AA36 00006464
   2220AA38 00646464
   0220AA3C 00000064
   2220AA40 01010101
```

柊かがみ

```
ⓅⓌ 0220AA54 64846464
   0220AA58 00640064
   1220AA5E 00000101
   1220AA60 00000101
●  2220AA54 64646464
   2220AA58 00640064
   1220AA5E 00000101
   1220AA60 00000101
```

高良みゆき

```
ⓅⓌ 1220AA72 00006464
   0220AA74 00646464
   2220AA78 00000064
   0220AA7C 01010101
●  1220AA72 00006464
   2220AA74 00646464
   0220AA78 00000064
   2220AA7C 01010101
```

小早川ゆたか

```
ⓅⓌ 0220AA90 64646464
   0220AA94 00640064
   1220AA9A 00000101
   1220AA9C 00000101
●  2220AA90 64646464
   2220AA94 00640064
   1220AA9A 00000101
   1220AA9C 00000101
```

岩崎みなみ

```
ⓅⓌ 1220AAAE 00008464
   0220AAB0 00646464
   2220AAB4 00000064
   0220AAB8 01010101
●  1220AAAE 00006464
   2220AAB0 00646464
   0220AAB4 00000064
   2220AAB8 01010101
```

パトリシア

```
ⓅⓌ 0220AB08 64646464
   0220AB0C 00640064
   1220AB12 00000101
   1220AB14 00000101
●  2220AB08 64646464
   2220AB0C 00640064
   1220AB12 00000101
   1220AB14 00000101
```

黒井ななこ

```
ⓅⓌ 1220AB26 00006464
   0220AB28 00646464
   2220AB2C 00000064
   0200AB30 01010101
●  1220AB26 00006464
   2220AB28 00646464
   0220AB2C 00000064
   2200AB30 01010101
```

全キャラ全項目MAX

```
Ⓟ  C0000000 00000009
   1220AA18 00006464
   1220AA1A 00006464
```

●ソフト・オン・デマンド発の古米100%「熟女ライス」、AVセンスを駆使したリサイクルでしょうか 逆にイイ!!（京都府京都市／Synapse）
※食品は味・価格・量とともにネーミングセンスも重要。静岡名物、春華堂の「うなぎパイ」も、キャッチフレーズは"夜のお菓子"でしたね。

2220AA1C　00000064
2220AA1E　00000064
1220AA22　00000101
1220AA24　00000101
DC000000　0000001E
D2000000　00000000
Ⓒ 4220AA18　100A000F
00006464　00000000
4220AA1A　100A000F
00006464　00000000
4220AA1C　200A001E
00000064　00000000
4220AA1E　200A001E
00000064　00000000
4220AA22　100A000F
00000101　00000000
4220AA24　100A000F
00000101　00000000

好感度などすべての項目がMAX、技も全開になる。

「ミニげーむ」全開
ⓅⓌ 0220B3B4　01010101
2220B3B8　00000001
Ⓒ 2220B3B4　01010101
0220B3B8　00000001

「とれーにんぐもーど」全開
ⓅⓌ 0220A9E0　00010101
0220A9E4　00010101
0220A9E8　00010101
2220A9EB　00000001
1220A9EC　00000101
1220A9F6　00000101
2220A9F8　00000001
2220AA01　00000001
1220AA02　00000101
0220AA0C　00010101
Ⓒ 2220A9E0　00010101
2220A9E4　00010101
2220A9E8　00010101
0220A9EB　00000001
1220A9EC　00000101
1220A9F6　00000101
0220A9F8　00000001
0220AA01　00000001
1220AA02　00000101
2220AA0C　00010101

「あいてむ」全開
ⓅⓌ 1220B2E2　00000101
1220B364　00000101
E220B2E4　00000080
01010101　01010101
01010101　01010101
01010101　01010101
01010101　01010101
01010101　01010101
01010101　01010101
01010101　01010101
01010101　01010101
01010101　01010101
01010101　01010101
01010101　01010101
01010101　01010101
01010101　01010101
01010101　01010101
01010101　01010101
01010101　01010101
Ⓒ 4220B2E2　10420001
00000101　00000000

「CGあるばむ」全開
ⓅⓌ 1220B366　00000107
E220B368　00000038
01010107　03010101
03010101　07010101
01030301　03030101
01030103　01010103
01010101　01010103
03030107　3F01011F
01010101　00010101
Ⓒ 1220B366　00000107
2220B368　01010107
2220B36C　03010101
2220B370　03010101
2220B374　07010101
2220B378　01030301
2220B37C　03030101
2220B380　01030103
2220B384　01010103
2220B388　01010101
2220B38C　01010103
2220B390　03030107
2220B394　3F01011F
2220B398　01010101
2220B39C　00010101

「じゅーくぼっくす」閲覧可能
ⓅⓌ 2220B3D8　00000001
Ⓒ 0220B3D8　00000001

プレイヤー・ドリルポイント減らない
ⓅⓌⒸ 122065AA　0000000C

画面表示上、ゲージがオーバーする場合がある。

プレイヤー・ドリルポイント減らない
Ⓟ DA000000　022065A6
D7000000　022065AA
D3000000　00000000
Ⓒ 522065A6　00000002
022065AA　00000000

ゲージ表示はオーバーしない。

Lボタンで相手ドリルポイント0
ⓅⓌ 94000130　FDFF0000
122065AC　00000000
D0000000　00000000
Ⓒ D4000130　00400200
122065AC　00000000

100連続
ⓅⓌ 2220649A　00000064
Ⓒ 0220649A　00000064

画面表示は0連続となるが、1問正解後「らき☆すた」ボタンで100連続分のダメージを与えることができる。

エクストラチケット99枚
ⓅⓌ 2220B048　00000063
Ⓒ 0220B048　00000063
（島根県／KOBY）

NDS 世界樹の迷宮

DSPAR（AR DS）用コード……Ⓟ

ゲームコード　AKYJ
ゲームID　53DFAF73

ワザボン用コード……Ⓦ

ゲームID　AKYJ0000
マスターコート
02383D40　037FBB90

コードフリーク用コード……Ⓒ

マスターコード
80004BA2　414B594A
F2383D40　023FC000

SELECTボタンを押しながら移動しているあいだエンカウントなし
ⓅⓌ 94000130　FFFB0000
B20F668C　00000000
200029C0　00000000
D2000000　00000000
Ⓒ D4000130　02400004
620F668C　00000000
000029C0　00000000

F.O.E（赤色の印で表示されるモンスター）を回避することはできないので注意。

戦闘時味方パーティー全員HP999・TP999・BOOST POINT100
パーティー1人編成の場合
ⓅⓌ B20F693C　00000000
100001C0　000003E7
100001C4　000003E7
100001C8　000003E7
100001CC　000003E7
200001D0　00000064
D2000000　00000000
パーティー2人編成の場合
ⓅⓌ B20F693C　00000000
100001C0　000003E7
100001C4　000003E7
100001C8　000003E7
100001CC　000003E7
200001D0　00000064
100004B8　000003E7
1000048C　000003E7
100004C0　000003E7
100004C4　000003E7
200004C8　00000064
D2000000　00000000
パーティー3人編成の場合
ⓅⓌ B20F693C　00000000
100001C0　000003E7
100001C4　000003E7
100001C8　000003E7

●今度のプリキュアはマスコットが人間に変身するんですね。いきなり変わったんで、ちょっと驚いた。（千葉県君津市／影月）㊙しかもイケメンに変身。それはともかく主人公格ののぞみが 勉強もスポーツも苦手ってのはどうしたものか。ゆとり女子よりスーパーヒロインのが憧れるなぁ。

```
100001CC 000003E7
200001D0 00000064
100004B8 000003E7
100004BC 000003E7
100004C0 000003E7
100004C4 000003E7
200004C8 00000064
100007B0 000003E7
100007B4 000003E7
100007B8 000003E7
100007BC 000003E7
200007C0 00000064
D2000000 00000000
```

パーティー４人編成の場合

```
ⓅⓌ B20F893C 00000000
100001C0 000003E7
100001C4 000003E7
100001C8 000003E7
100001CC 000003E7
200001D0 00000064
100004B8 000003E7
100004BC 000003E7
100004C0 000003E7
100004C4 000003E7
200004C8 00000064
100007B0 000003E7
100007B4 000003E7
100007B8 000003E7
100007BC 000003E7
200007C0 00000064
10000AA8 000003E7
10000AAC 000003E7
10000AB0 000003E7
10000AB4 000003E7
20000AB8 00000064
D2000000 00000000
```

パーティー５人編成の場合

```
ⓅⓌ B20F693C 00000000
100001C0 000003E7
100001C4 000003E7
100001C8 000003E7
100001CC 000003E7
200001D0 00000064
100004B8 000003E7
100004BC 000003E7
100004C0 000003E7
100004C4 000003E7
200004C8 00000064
100007B0 000003E7
100007B4 000003E7
100007B8 000003E7
100007BC 000003E7
200007C0 00000064
10000AA8 000003E7
10000AAC 000003E7
10000AB0 000003E7
10000AB4 000003E7
20000AB8 00000064
10000DA0 000003E7
10000DA4 000003E7
10000DA8 000003E7
10000DAC 000003E7
20000DB0 00000064
D2000000 00000000
```

戦闘時パーティーメンバーHP999・TP999・BOOST POINT100

１人め

```
Ⓒ 620F693C 000003E7
000001C0 10000000
620F693C 000003E7
000001C4 10000000
620F693C 000003E7
000001C8 10000000
620F693C 000003E7
000001CC 10000000
620F693C 00000064
000001D0 00000000
```

２人め

```
Ⓒ 620F693C 000003E7
000004B8 10000000
620F693C 000003E7
000004BC 10000000
620F693C 000003E7
000004C0 10000000
620F693C 000003E7
000004C4 10000000
620F693C 00000064
000004C8 00000000
```

３人め

```
Ⓒ 620F893C 000003E7
000007B0 10000000
620F693C 000003E7
000007B4 10000000
620F693C 000003E7
000007B8 10000000
620F693C 000003E7
000007BC 10000000
620F693C 00000064
000007C0 00000000
```

４人め

```
Ⓒ 620F693C 000003E7
00000AA8 10000000
620F693C 000003E7
00000AAC 10000000
620F693C 000003E7
00000AB0 10000000
620F693C 000003E7
00000AB4 10000000
620F693C 00000064
00000AB8 00000000
```

５人め

```
Ⓒ 620F693C 000003E7
00000DA0 10000000
620F693C 000003E7
00000DA4 10000000
620F693C 000003E7
00000DA8 10000000
620F693C 000003E7
00000DAC 10000000
620F693C 00000064
00000DB0 00000000
```

Ｌボタンで敵モンスター４匹まで残りHP１・TP０

パーティー１人編成の場合

```
ⓅⓌ 94000130 FDFF0000
B20F693C 00000000
100004B8 00000001
100004C0 00000000
100007B0 00000001
100007B8 00000000
10000AA8 00000001
10000AB0 00000000
10000DA0 00000001
10000DA8 00000000
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 10400200
620F693C 00000001
000004B8 10000000
620F693C 00000000
000004C0 10000000
620F893C 00000001
000007B0 10000000
620F693C 00000000
000007B8 10000000
620F693C 00000001
00000AA8 10000000
620F693C 00000000
00000AB0 10000000
620F693C 00000001
00000DA0 10000000
620F693C 00000000
00000DA8 10000000
```

パーティー２人編成の場合

```
ⓅⓌ 94000130 FDFF0000
B20F693C 00000000
100007B0 00000001
100007B8 00000000
10000AA8 00000001
10000AB0 00000000
10000DA0 00000001
10000DA8 00000000
10001098 00000001
100010A0 00000000
D2000000 00000000
Ⓒ D4000130 10400200
620F693C 00000001
000007B0 10000000
620F693C 00000000
000007B8 10000000
620F693C 00000001
00000AA8 10000000
620F693C 00000000
00000AB0 10000000
620F693C 00000001
00000DA0 10000000
620F693C 00000000
00000DA8 10000000
620F693C 00000001
00001098 10000000
620F693C 00000000
000010A0 10000000
```

パーティー３人編成の場合

```
ⓅⓌ 94000130 FDFF0000
B20F693C 00000000
10000AA8 00000001
10000AB0 00000000
```

●テレビCMにも折り込みチラシにも「検索」の文字がやたら目に付く。（宮城県仙台市／ラトベリア国民）●限られた時間・誌面では伝えられる内容が少ない→より多くの情報はサイトで、ということなんでしょう。24時間テレビCM放映とか全チラシ配布とか頼む!!（家にPCないので）

```
  10000DA0 00000001
  10000DA8 00000000
  10001098 00000001
  100010A0 00000000
  10001390 00000001
  10001398 00000000
  D2000000 00000000
● D4000130 10400200
  620F693C 00000001
  00000AA8 10000000
  620F693C 00000000
  00000AB0 10000000
  620F693C 00000001
  00000DA0 10000000
  620F693C 00000000
  00000DA8 10000000
  620F693C 00000001
  00001098 10000000
  620F693C 00000000
  000010A0 10000000
  620F693C 00000001
  00001390 10000000
  620F693C 00000000
  00001398 10000000
```

パーティー４人編成の場合

```
ⓅⓌ 94000130 FDFF0000
   B20F693C 00000000
   10000DA0 00000001
   10000DA8 00000000
   10001098 00000001
   100010A0 00000000
   10001390 00000001
   10001398 00000000
   10001688 00000001
   10001690 00000000
   D2000000 00000000
●  D4000130 10400200
   620F693C 00000001
   00000DA0 10000000
   620F693C 00000000
   00000DA8 10000000
   620F693C 00000001
   00001098 10000000
   620F693C 00000000
   000010A0 10000000
   620F693C 00000001
   00001390 10000000
   620F693C 00000000
   00001398 10000000
   820F693C 00000001
   00001688 10000000
   620F693C 00000000
   00001690 10000000
```

パーティー５人編成の場合

```
ⓅⓌ 94000130 FDFF0000
   B20F693C 00000000
   10001098 00000001
   100010A0 00000000
   10001390 00000001
   10001398 00000000
   10001688 00000001
   10001690 00000000
   10001980 00000001
   10001988 00000000
   D2000000 00000000
●  D4000130 10400200
   620F693C 00000001
   00001098 10000000
   620F693C 00000000
   000010A0 10000000
   620F693C 00000001
   00001390 10000000
   620F693C 00000000
   00001398 10000000
   620F693C 00000001
   00001688 10000000
   620F693C 00000000
   00001690 10000000
   620F693C 00000001
   00001980 10000000
   620F693C 00000000
   00001988 10000000
```

（島根県／KOBY）

NDS ポケットモンスター ダイヤ&パール（N0/N5バージョン）

ソフトのバージョンはカートリッジの裏面に刻印されている文字列で確認できる。ダイヤであればADAJ、パールであればAPAJのあとに「N0」と書かれていればN0バージョン。「N5」と書かれていればN5バージョン。

DSPAR（AR DS）用コード Ⓟ

ゲームコード・ゲームID

```
ダイヤN0用 ADAJ DA4869F7
ダイヤN5用 ADAJ 69E4A299
パールN0用 APAJ D245F56D
パールN5用 APAJ 61E93E03
```

ワザボン用コード Ⓦ

ゲームID

```
ダイヤN0用 ADAJ0001
ダイヤN5用 ADAJ0501
パールN0用 APAJ0001
パールN5用 APAJ0501
```

マスターコード（全バージョン共通）

```
02380A90 037F8804
```

コードフリーク用コード ●

マスターコード

ダイヤN0用

```
800030E5 4144414A
F2380A90 023FC000
```

ダイヤN5用

```
8000475E 4144414A
F2380A90 023FC000
```

パールN0用

```
80008BB2 4150414A
F2380A90 023FC000
```

パールN5用

```
8000FC09 4150414A
F2380A90 023FC000
```

戦闘時自分のポケモンHP999／999

１匹め

```
ⓅⓌ 421088C4 02000000
   B2108818 00000000
   100485CC 000003E7
   100485D0 000003E7
   D2000000 00000000
●  D21088C6 04300200
   62108818 000003E7
   000485CC 10000000
   62108818 000003E7
   000485D0 10000000
```

２匹め（ダブルバトル時）

```
ⓅⓌ 421088C4 02000000
   B2108818 00000000
   1004874C 000003E7
   10048750 000003E7
   D2000000 00000000
●  D21088C6 04300200
   62108818 000003E7
   0004874C 10000000
   62108818 000003E7
   00048750 10000000
```

戦闘時相手のポケモン残りHP１

１匹め

```
ⓅⓌ 94000130 FEBF0000
   B2108818 00000000
   1004868C 00000001
   D2000000 00000000
●  D4000130 02400140
   62108818 00000001
   0004868C 10000000
```

R＋上ボタンを押すと有効。

２匹め（ダブルバトル時）

```
ⓅⓌ 94000130 FE7F0000
   B2108818 00000000
   1004880C 00000001
   D2000000 00000000
●  D4000130 02400180
   82108818 00000001
   0004880C 10000000
```

R＋下ボタンを押すと有効。

戦闘時 自分のポケモンのPP99

１匹め

```
ⓅⓌ 421088C4 02000000
   B2108818 00000000
   000485AC 63636363
   D2000000 00000000
●  D21088C6 02300200
   62108818 63636363
   000485AC 20000000
```

２匹め（ダブルバトル時）

```
ⓅⓌ 421088C4 02000000
   B2108818 00000000
   0004872C 63636363
   D2000000 00000000
●  D21088C6 02300200
   62108818 63636363
   0004872C 20000000
```

戦闘時 相手のポケモンのPP 0

1匹め

```
ⓅⓌ 421088C4  02000000
   B2108818  00000000
   0004866C  00000000
   D2000000  00000000
●  D21088C6  02300200
   62108818  00000000
   0004868C  20000000
```

2匹め

```
ⓅⓌ 421088C4  02000000
   B2108818  00000000
   000487EC  00000000
   D2000000  00000000
●  D21088C6  02300200
   62108818  00000000
   000487EC  20000000
```

相手ポケモンは「わるあがき」しかできなくなる。

戦闘後獲得経験値たくさん

```
ⓅⓌ 94000130  FEEF0000
   B2108818  00000000
   100458DC  00007FFF
   D2000000  00000000
●  D4000130  02400110
   62108818  00007FFF
   000458DC  10000000
```

R＋右ボタンを押すと有効。ポケモンを倒した直後、獲得経験値が表示される前にボタン操作を行うこと。

戦闘時 どのボールを投げてもマスターボールになる

```
ⓅⓌ 421088C4  02000000
   B2108818  00000000
   20045988  00000001
   D2000000  00000000
●  D21088C6  02300200
   62108818  00000001
   00045968  00000000
```

サファリゾーン関連

L＋上ボタンでボールの数99

```
ⓅⓌ 94000130  FDBF0000
   B2108818  00000000
   200014E4  00000063
   D2000000  00000000
●  D4000130  02400240
   62108818  00000063
   000014E4  00000000
```

L＋下ボタンで残り歩数最大

```
ⓅⓌ 94000130  FD7F0000
   B2108818  00000000
   100014E2  00000000
   D2000000  00000000
●  D4000130  02400280
   62108818  00000000
   000014E2  10000000
```

R＋左ボタンでバトルサーチャー充電完了

```
ⓅⓌ 94000130  FEDF0000
   B2108818  00000000
   20001016  00000064
   D2000000  00000000
●  D4000130  02400120
   62108818  00000064
   00001016  00000000
```

タマゴ高速孵化

```
ⓅⓌ 5210882C  00000000
   B2108818  00000000
   2000180C  000000FE
   D2000000  00000000
●  D210882C  02000000
   62108818  000000FE
   0000180C  00000000
```

孵化するまでの歩数はたまごの状態により異なる。

草むらを歩いてもやせいポケモン出現しない

```
ⓅⓌ 94000130  FEFF0000
   B2108818  00000000
   100245C0  00000000
   D2000000  00000000
●  D4000130  02400100
   62108818  00000000
   000245C0  10000000
```

Rボタンを押しながら草むらを歩くと有効。

草むらを1歩歩くとやせいポケモン出現

```
ⓅⓌ 94000130  FDFF0000
   B2108818  00000000
   100245C0  000000FF
   D2000000  00000000
●  D4000130  02400200
   62108818  000000FF
   000245C0  10000000
```

Lボタンを押しながら草むらを歩くと有効。

L＋右ボタンでコンテスト「えんぎしんさ」1回で終了

```
ⓅⓌ 94000130  FDEF0000
   B2108818  00000000
   20042C1C  00000003
   D2000000  00000000
●  D4000130  02400210
   62108818  00000003
   00042C1C  00000000
```

「えんぎしんさ」開始後、1回めが終了するまでにボタン操作を行うこと。

L＋左ボタンでコンテスト「えんぎしんさ」得点たくさん

```
ⓅⓌ 94000130  FDDF0000
   B2108818  00000000
   10042C2E  000003E7
   00042C30  00000000
   10042C34  00000000
   D2000000  00000000
●  D4000130  06400220
   62108818  000003E7
   00042C2E  10000000
   62108818  00000000
   00042C30  20000000
   62108818  00000000
   00042C34  10000000
```

全ポケモンの最終演技が終了し、ハートマークが得点に加算されるときにボタン操作を行うこと。画面が切り替わる前に操作を行わないと表彰シーンへ進めなくなる場合があるので注意。自分のポケモンのみ得点がたくさん入り、ほかのポケモンの得点が0になる。ただし、ボタン操作のタイミングによって、コードの効果が出ない場合がある。

そだてやにあずけたポケモン2匹ともすぐにLv100

```
ⓅⓌ 94000130  FCFF0000
   B2108818  00000000
   00001718  0098967F
   00001804  0098967F
   D2000000  00000000
```

L＋Rボタンを押すと有効。

そだてやにあずけたポケモンLv100

1匹め

```
●  D4000130  02400300
   62108818  0098967F
   00001718  20000000
```

2匹め

```
●  D4000130  02400300
   62108818  0098967F
   00001804  20000000
```

L＋Rボタンを押すと有効。

SELECTボタンで育て屋料金0円

```
ⓅⓌ 94000130  FFFB0000
   B2108818  00000000
   10029588  00000000
   D2000000  00000000
●  D4000130  02400004
   62108818  00000000
   00029588  10000000
```

あずけたポケモンを引き取るさい、料金が表示されたらボタン操作を行うこと。料金の表示は変わらないが、引き取っても所持金は減らない。

スロット コイン入れなくてもRボタンでリールスタート可能

```
ⓅⓌ 94000130  FEFF0000
   B2108818  00000000
   20042A14  00000002
   D2000000  00000000
●  D4000130  02400100
   62108818  00000002
   00042A14  00000000
```

●黒の騎士団入団許可証が当たらなかった。（茨城県結城市／夢幻桜花GL） ⑩貴君を黒の騎士団の一員と認める。私と生き、私と共に死ぬ事を皆へ 正義は我らと共にあり。撃つ覚悟と撃たれる覚悟を持て 我らの名は黒の騎士団。その理念に命と魂を捧げるべし ―ヤフオクで2万円也。

わざマシンで覚えるわざ変更

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   B2108818 00000000
   10029730 00000xxx
   D2000000 00000000
Ⓒ  D4000130 02400300
   82108818 00000xxx
   00029730 10000000
```

L＋Rボタンを押すと有効。xxxは〈第４表〉参照。わざを覚えさせるポケモンは、あらかじめ４つ技を覚えている必要がある。対象のポケモンにわざマシンを使い、忘れさせるわざを選択する画面になったらボタン操作を行うこと。表示は変わらないが、指定したわざを覚えさせることができる。わざを覚えさせたあと、すぐに覚えた技の確認をすると画面表示がおかしくなる場合があるので、わざマシンを使ったらいったんメニュー画面をすべて閉じること。

「わざおしえマニア」に教わるわざ変更

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   B2108818 00000000
   1003EA28 00000xxx
   D2000000 00000000
Ⓒ  D4000130 02400300
   62108818 00000xxx
   0003EA28 10000000
```

L＋Rボタンを押すと有効。xxxは〈第４表〉参照。わざおしえマニアで覚えられるわざリストを開き、１番めを選択すると、指定したわざを覚えることができる。ただし、リストのわざ名表示は変更されない。

（島根県／KOBY）

NDS HOSHIGAMI

DSPAR（AR DS）用コード――Ⓟ

ゲームコード　AHKJ
ゲームID　9B0224E9

ワザポン用コード――Ⓦ

ゲームID　AHKJ0000
マスターコード

```
   02383D40 037FBB90
```

コードフリーク用コード――Ⓒ

マスターコード

```
   80008F35 41484B4A
   F2383D40 023FC000
```

プレイ時間00 00 00

```
ⓅⓌ 020EC6EC 00000000
Ⓒ  220EC6EC 00000000
```

所持金MAX

```
ⓅⓌ 020EC728 0098967F
Ⓒ  220EC728 0098967F
```

所持金が9999999Gになる。

「セッションの館」全開

```
ⓅⓌ 220EC716 00000028
Ⓒ  020EC716 00000028
```

「試練の塔」20階まで選択可能

```
ⓅⓌ 220EC718 00000014
Ⓒ  020EC718 00000014
```

戦闘後獲得経験値＆獲得VOW100

１人め

```
ⓅⓌ 22110D18 00000064
   22110D1C 00000064
Ⓒ  02110D18 00000064
   02110D1C 00000064
```

２人め

```
ⓅⓌ 22110D8C 00000064
   22110D90 00000064
Ⓒ  02110D8C 00000064
   02110D90 00000064
```

３人め

```
ⓅⓌ 22110E00 00000064
   22110E04 00000064
Ⓒ  02110E00 00000064
   02110E04 00000064
```

４人め

```
ⓅⓌ 22110E74 00000064
   22110E78 00000064
Ⓒ  02110E74 00000064
   02110E78 00000064
```

５人め

```
ⓅⓌ 22110EE8 00000064
   22110EEC 00000064
Ⓒ  02110EE8 00000064
   02110EEC 00000064
```

６人め

```
ⓅⓌ 22110F5C 00000064
   22110F60 00000064
Ⓒ  02110F5C 00000064
   02110F60 00000064
```

７人め

```
ⓅⓌ 22110FD0 00000064
   22110FD4 00000064
Ⓒ  02110FD0 00000064
   02110FD4 00000064
```

１～７人め

```
Ⓟ  C0000000 00000006
   22110D18 00000064
   22110D1C 00000064
   DC000000 00000074
   D2000000 00000000
Ⓒ  42110D18 20070074
   00000064 00000000
   42110D1C 20070074
   00000064 00000000
```

アイテム追加・所持個数変更

```
ⓅⓌ 220ECxxx 000000yy
Ⓒ  020ECxxx 000000yy
```

xxxはアイテムの種類で〈第５表〉参照。yyはアイテムの個数で00＝0個、63＝99個。

L＋Rボタンでアイテム全部99個所持（コイン除く）

```
Ⓟ  D5000000 00000063
   C0000000 00000114
   D8000000 020EC72D
   D2000000 00000000
   D5000000 00000063
   C0000000 00000068
   D8000000 020EC843
   D2000000 00000000
Ⓒ  420EC72D 21150001
   00000063 00000000
   420EC843 20690001
   00000063 00000000
```

コイン追加変更

１個め

```
ⓅⓌ 020ECA2C 280xxx01
Ⓒ  220ECA2C 280xxx01
```

２個め

```
ⓅⓌ 020ECA38 280xxx01
Ⓒ  220ECA38 280xxx01
```

３個め

```
ⓅⓌ 020ECA44 280xxx01
Ⓒ  220ECA44 280xxx01
```

４個め

```
ⓅⓌ 020ECA50 280xxx01
Ⓒ  220ECA50 280xxx01
```

５個め

```
ⓅⓌ 020ECA5C 280xxx01
Ⓒ  220ECA5C 280xxx01
```

６個め

```
ⓅⓌ 020ECA68 280xxx01
Ⓒ  220ECA68 280xxx01
```

７個め

```
ⓅⓌ 020ECA74 280xxx01
Ⓒ  220ECA74 280xxx01
```

８個め

```
ⓅⓌ 020ECA80 280xxx01
Ⓒ  220ECA80 280xxx01
```

９個め

```
ⓅⓌ 020ECA8C 280xxx01
Ⓒ  220ECA8C 280xxx01
```

10個め

```
ⓅⓌ 020ECA98 280xxx01
Ⓒ  220ECA98 280xxx01
```

11個め

```
ⓅⓌ 020ECAA4 280xxx01
Ⓒ  220ECAA4 280xxx01
```

12個め

```
ⓅⓌ 020ECAB0 280xxx01
Ⓒ  220ECAB0 280xxx01
```

13個め

```
ⓅⓌ 020ECABC 280xxx01
Ⓒ  220ECABC 280xxx01
```

14個め

```
ⓅⓌ 020ECAC8 280xxx01
Ⓒ  220ECAC8 280xxx01
```

15個め

```
ⓅⓌ 020ECAD4 280xxx01
Ⓒ  220ECAD4 280xxx01
```

16個め
ⓅⓌ 020ECAE0 280xxx01
Ⓒ 220ECAE0 280xxx01
17個め
ⓅⓌ 020ECAEC 280xxx01
Ⓒ 220ECAEC 280xxx01
18個め
ⓅⓌ 020ECAF8 280xxx01
Ⓒ 220ECAF8 280xxx01
19個め
ⓅⓌ 020ECB04 280xxx01
Ⓒ 220ECB04 280xxx01
20個め
ⓅⓌ 020ECB10 280xxx01
Ⓒ 220ECB10 280xxx01

xxxは〈第6表〉参照。21個め以降はアドレスに＋Chずつ加えること。72個めまで有効。

各コインステータスMAX
1個め
ⓅⓌ 020ECA30 0000FFFF
020ECA34 FF640314
Ⓒ 220ECA30 0000FFFF
220ECA34 FF640314
2個め
ⓅⓌ 020ECA3C 0000FFFF
020ECA40 FF640314
Ⓒ 220ECA3C 0000FFFF
220ECA40 FF640314
3個め
ⓅⓌ 020ECA48 0000FFFF
020ECA4C FF640314
Ⓒ 220ECA48 0000FFFF
220ECA4C FF640314
4個め
ⓅⓌ 020ECA54 0000FFFF
020ECA58 FF640314
Ⓒ 220ECA54 0000FFFF
220ECA58 FF640314
5個め
ⓅⓌ 020ECA60 0000FFFF
020ECA64 FF640314
Ⓒ 220ECA60 0000FFFF
220ECA64 FF640314
6個め
ⓅⓌ 020ECA6C 0000FFFF
020ECA70 FF640314
Ⓒ 220ECA6C 0000FFFF
220ECA70 FF640314
7個め
ⓅⓌ 020ECA78 0000FFFF
020ECA7C FF840314
Ⓒ 220ECA78 0000FFFF
220ECA7C FF640314
8個め
ⓅⓌ 020ECA84 0000FFFF
020ECA88 FF640314
Ⓒ 220ECA84 0000FFFF
220ECA88 FF640314
9個め
ⓅⓌ 020ECA90 0000FFFF
020ECA94 FF640314
Ⓒ 220ECA90 0000FFFF
220ECA94 FF640314
10個め
ⓅⓌ 020ECA9C 0000FFFF
020ECAA0 FF640314
Ⓒ 220ECA9C 0000FFFF
220ECAA0 FF640314
11個め
ⓅⓌ 020ECAA8 0000FFFF
020ECAAC FF640314
Ⓒ 220ECAA8 0000FFFF
220ECAAC FF640314
12個め
ⓅⓌ 020ECAB4 0000FFFF
020ECAB8 FF640314
Ⓒ 220ECAB4 0000FFFF
220ECAB8 FF640314
13個め
ⓅⓌ 020ECAC0 0000FFFF
020ECAC4 FF640314
Ⓒ 220ECAC0 0000FFFF
220ECAC4 FF640314
14個め
ⓅⓌ 020ECACC 0000FFFF
020ECAD0 FF640314
Ⓒ 220ECACC 0000FFFF
220ECAD0 FF640314
15個め
ⓅⓌ 020ECAD8 0000FFFF
020ECADC FF640314
Ⓒ 220ECAD8 0000FFFF
220ECADC FF640314
16個め
ⓅⓌ 020ECAE4 0000FFFF
020ECAE8 FF640314
Ⓒ 220ECAE4 0000FFFF
220ECAE8 FF640314
17個め
ⓅⓌ 020ECAF0 0000FFFF
020ECAF4 FF640314
Ⓒ 220ECAF0 0000FFFF
220ECAF4 FF640314
18個め
ⓅⓌ 020ECAFC 0000FFFF
020ECB00 FF640314
Ⓒ 220ECAFC 0000FFFF
220ECB00 FF640314
19個め
ⓅⓌ 020ECB08 0000FFFF
020ECB0C FF640314
Ⓒ 220ECB08 0000FFFF
220ECB0C FF640314
20個め
ⓅⓌ 020ECB14 0000FFFF
020ECB18 FF640314
Ⓒ 220ECB14 0000FFFF
220ECB18 FF640314

21個め以降はアドレスに＋Chずつ加えること。72個めまで有効。

コインステータスMAX一括変更
Ⓟ C0000000 000000xx
020ECA30 0000FFFF
020ECA34 FF640314
DC000000 0000000C
D2000000 00000000

xxは変更したいコインの数で、00＝1個、47＝72個。

Ⓒ 420ECA30 00xx0003
0000FFFF 00000000
420ECA34 00xx0003
FF640314 00000000

xxは変更したいコインの数で、01＝1個、48＝72個。

キャラステータス変更
1人め（ファズ）
経験値MAX
ⓅⓌ 220ED41C 00000064
Ⓒ 020ED41C 00000064
精霊信仰経験値MAX
ⓅⓌ 220ED420 00000064
Ⓒ 020ED420 00000064
レベル99
ⓅⓌ 220ED446 00000063
Ⓒ 020ED446 00000063
HP9999／9999
ⓅⓌⒸ 120ED450 0000270F
120ED45C 0000270F
全ステータス999
ⓅⓌ 120ED45E 000003E7
020ED480 03E703E7
020ED464 03E703E7
120ED468 000003E7
Ⓒ 120ED45E 000003E7
220ED460 03E703E7
220ED464 03E703E7
120ED468 000003E7
全スキル取得済み
ⓅⓌ 020ED40C FFFFFFFF
020ED410 FFFFFFFF
020ED414 FFFFFFFF
020ED418 FFFFFFFF
Ⓒ 420ED40C 00040001
FFFFFFFF 00000000
戦闘時ラップゲージ増えない
ⓅⓌ 220ED46A 00000000
Ⓒ 020ED46A 00000000
信仰している精霊
ⓅⓌ 220ED454 000000xx
Ⓒ 020ED454 000000xx

xxは〈第7表〉参照。

精霊信仰レベル99
アム
ⓅⓌ 220ED448 00000063
Ⓒ 020ED448 00000083
エマ
ⓅⓌ 220ED449 00000063
Ⓒ 020ED449 00000063
サンソノバ
ⓅⓌ 220ED44A 00000083

● 020ED44A 00000063
ゼネス
ⓅⓌ 220ED44B 00000063
● 020ED44B 00000063
ゴート
ⓅⓌ 220ED44C 00000063
● 020ED44C 00000063
カシス
ⓅⓌ 220ED44D 00000063
● 020ED44D 00000063
エルヴィラ
ⓅⓌ 220ED44E 00000063
● 020ED44E 00000063
バグティス
ⓅⓌ 220ED44F 00000063
● 020ED44F 00000063

2人め（レイマリー）
経験値MAX
ⓅⓌ 220ED4B4 00000064
● 020ED4B4 00000064
精霊信仰経験値MAX
ⓅⓌ 220ED4B8 00000064
● 020ED4B8 00000064
レベル99
ⓅⓌ 220ED4DE 00000063
● 020ED4DE 00000063
HP9999／9999
ⓅⓌ● 120ED4E8 0000270F
120ED4F4 0000270F
全ステータス999
ⓅⓌ 120ED4F6 000003E7
020ED4F8 03E703E7
020ED4FC 03E703E7
120ED500 000003E7
● 120ED4F6 000003E7
220ED4F8 03E703E7
220ED4FC 03E703E7
120ED500 000003E7
全スキル取得済み
ⓅⓌ 020ED4A4 FFFFFFFF
020ED4A8 FFFFFFFF
020ED4AC FFFFFFFF
020ED4B0 FFFFFFFF
● 420ED4A4 00040001
FFFFFFFF 00000000
戦闘時ラノブゲージ増えない
ⓅⓌ 220ED502 00000000
● 020ED502 00000000
信仰している精霊
ⓅⓌ 220ED4EC 000000xx
● 020ED4EC 000000xx

xxは〈第7表〉参照。

精霊信仰レベル99
アム
ⓅⓌ 220ED4E0 00000063
● 020ED4E0 00000063
エマ
ⓅⓌ 220ED4E1 00000063
● 020ED4E1 00000063
サンソノバ
ⓅⓌ 220ED4E2 00000063
● 020ED4E2 00000063
ゼネス
ⓅⓌ 220ED4E3 00000063
● 020ED4E3 00000063
ゴート
ⓅⓌ 220ED4E4 00000063
● 020ED4E4 00000063
カシス
ⓅⓌ 220ED4E5 00000063
● 020ED4E5 00000063
エルヴィラ
ⓅⓌ 220ED4E6 00000063
● 020ED4E6 00000063
バグティス
ⓅⓌ 220ED4E7 00000063
● 020ED4E7 00000063

3人め（チェスター）
経験値MAX
ⓅⓌ 220ED54C 00000064
● 020ED54C 00000064
精霊信仰経験値MAX
ⓅⓌ 220ED550 00000064
● 020ED550 00000064
レヘル99
ⓅⓌ 220ED576 00000063
● 020ED576 00000063
HP9999／9999
ⓅⓌ● 120ED580 0000270F
120ED58C 0000270F
全ステータス999
ⓅⓌ 120ED58E 000003E7
020ED590 03E703E7
020ED594 03E703E7
120ED598 000003E7
● 120ED58E 000003E7
220ED590 03E703E7
220ED594 03E703E7
120ED598 000003E7
全スキル取得済み
ⓅⓌ 020ED53C FFFFFFFF
020ED540 FFFFFFFF
020ED544 FFFFFFFF
020ED548 FFFFFFFF
● 420ED53C 00040001
FFFFFFFF 00000000
戦闘時ラノブゲージ増えない
ⓅⓌ 220ED59A 00000000
● 020ED59A 00000000
信仰している精霊
ⓅⓌ 220ED584 000000xx
● 020ED584 000000xx

xxは〈第7表〉参照。

精霊信仰レベル99
アム
ⓅⓌ 220ED578 00000063
● 020ED578 00000063
エマ
ⓅⓌ 220ED579 00000063
● 020ED579 00000063
サンソノバ
ⓅⓌ 220ED57A 00000063
● 020ED579 00000063
ゼネス
ⓅⓌ 220ED57B 00000063
● 020ED57B 00000063
ゴート
ⓅⓌ 220ED57C 00000063
● 020ED57C 00000063
カシス
ⓅⓌ 220ED57D 00000063
● 020ED57D 00000063
エルウィラ
ⓅⓌ 220ED57E 00000063
● 020ED57E 00000063
バグティス
ⓅⓌ 220ED57F 00000083
● 020ED57F 00000083

（島根県／KOBY）

NDS 燃えろ！熱血リズム魂 押忍！闘え！応援団2

DSPAR（AR DS）用コード……Ⓟ

ゲームコード AO2J
ゲームID B9A91626

ワザボン用コード―・Ⓦ

ゲームID AO2J0000
マスターコード
02383C60 037FBAB0

コードフリーク用コード ― ●

マスターコード
80009BC6 414F324A
F2383C60 023FC000
気合値つねにMAX
ⓅⓌ 020D71E4 003E8000
● 220D71E4 003E8000
Max Combo（連）999
ⓅⓌ 020D71F0 03E703E7
● 220D71F0 03E703E7
激999
ⓅⓌ● 120D7204 000003E7
喝999
ⓅⓌ● 120D7206 000003E7
応援結果最高
ⓅⓌ 120D71F6 000003E7
020D71F8 00000000
120D71FC 00000000
● 120D71F6 000003E7
220D71F8 00000000
120D71FC 00000000

「300」が999に、そのほかはすべて000になる。

得点9999999
ⓅⓌ 020D7208 0098967F
● 220D7208 0098967F
応援の記録
L＋Rボタンですべての応援Sランククリア済み（1位のみ）
Ⓟ 94000130 FCFF0000
D5000000 00010300

●レトロゲームの価格が高い。（埼玉県鴻巣市／LL） ㊐プレミアモノはたしかに高いものの いま投資しておけばゆくゆくはさらに高値で取り引きできるかもしれません。「安くなったら買い増し、高くなっても買い増し」がレゲー収集の基本なので レゲーをもっともっと積み上げましょう

```
   C0000000 0000004B
   D6000000 020D73B4
   DC000000 00000024
   D2000000 00000000
   D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 02400300
   420D73B4 004C000A
   00010300 00000000
```

L＋Rボタンですべての応援Sランククリア済み（1～3位）

```
Ⓟ 94000130 FCFF0000
   C0000000 0000004B
   020D73B4 00010300
   120D73B8 00000000
   DC000000 00000028
   D2000000 00000000
Ⓒ D4000130 04400300
   420D73B8 104C0014
   00000000 00000000
   420D73B4 004C000A
   00010300 00000000
```

「応援アルバム」も全開になる。

L＋Rボタンですべての最高得点9999999（1位のみ）

```
Ⓟ 94000130 FCFF0000
   D5000000 0098967F
   C0000000 0000004B
   D6000000 020D7398
   DC000000 00000024
   D2000000 00000000
   D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 02400300
   420D7398 004C000A
   0098967F 00000000
```

L＋Rボタンですべての最高得点9999999（1～3位）

```
Ⓟ 94000130 FCFF0000
   C0000000 0000004B
   020D7398 0098967F
   020D739C 0098967F
   020D73A0 0098967F
   DC000000 00000028
   D2000000 00000000
Ⓒ D4000130 06400300
   420D7398 004C000A
   0098967F 00000000
   420D739C 004C000A
   0098967F 00000000
   420D73A0 004C000A
   0098967F 00000000
```

格付けが最高位の「本格リズム馬鹿」になる。

L＋Rボタンで詳細データ最高

```
Ⓟ 94000130 FCFF0000
   C0000000 0000004B
   020D73A4 000003E7
   020D73A8 00000000
   020D73AC 03E703E7
   120D73B0 000003E7
   DC000000 00000028
   D2000000 00000000
Ⓒ D4000130 08400300
   420D73A4 004C000A
   000003E7 00000000
   420D73A8 004C000A
   00000000 00000000
   420D73AC 004C000A
   03E703E7 00000000
   420D73B0 104C0014
   000003E7 00000000
```

詳細が「300」×999、「100」×000、「50」×000、「×」×000、「速」×999、「激」×999、「鳴」×999になる。なお、これらのコードの効果は、一度「設定」画面を開いて閉じればセーブデータに反映される。

（島根県／KOBY）

NDS 押忍！闘え！応援団

DSPAR（AR DS）用コード……Ⓟ

ゲームコード	AOSJ
ゲームID	C2CA61E1

ワザボン用コード……Ⓦ

ゲームID	AOSJ0000

マスターコード

```
0238377C 037FB60C
```

コードフリーク用コード……Ⓒ

マスターコード

```
800057EE 414F534A
F238377C 023FC000
```

気合値つねにMAX

```
ⓅⓌ 0208EE20 003E8000
Ⓒ  2208EE20 003E8000
```

Max Combo999

```
ⓅⓌ 0208EE2C 03E703E7
Ⓒ  2208EE2C 03E703E7
```

応援結果最高

```
ⓅⓌ 1208EE32 000003E7
    0208EE34 00000000
    1208EE38 00000000
Ⓒ  1208EE32 000003E7
    2208EE34 00000000
    1208EE38 00000000
```

「300」が999に、そのほかがすべて000になる。

得点9999899

```
ⓅⓌ 0208EE44 0098967F
Ⓒ  2208EE44 0098967F
```

「応援の記録」最高得点9998999＆Sランククリア済み

気軽に応援

```
ⓅⓌ 0208EF80 00000000
    0208EF84 0098967F
    0208EFA8 00000000
    0208EFAC 0098987F
    0208EFD0 00000000
    0208EFD4 0098967F
    0208EFF8 00000000
    0208EFFC 0098967F
    0208F020 00000000
    0208F024 0098967F
    0208F048 00000000
    0208F04C 0098967F
    0208F070 00000000
    0208F074 0098967F
    0208F098 00000000
    0208F09C 0098967F
    0208F0C0 00000000
    0208F0C4 0098967F
    0208F0E8 00000000
    0208F0EC 0098967F
    0208F110 00000000
    0208F114 0098967F
    0208F138 00000000
    0208F13C 0098967F
    0208F160 00000000
    0208F164 0098967F
    0208F188 00000000
    0208F18C 0098967F
    0208F1B0 00000000
    0208F1B4 0098967F
Ⓒ  4208EF80 000F000A
    00000000 00000000
    4208EF84 000F000A
    0098967F 00000000
```

果敢に応援

```
ⓅⓌ 0208EF88 00000000
    0208EF8C 0098967F
    0208EFB0 00000000
    0208EFB4 0098967F
    0208EFD8 00000000
    0208EFDC 0098867F
    0208F000 00000000
    0208F004 0098967F
    0208F028 00000000
    0208F02C 0098967F
    0208F050 00000000
    0208F054 0098967F
    0208F078 00000000
    0208F07C 0098967F
    0208F0A0 00000000
    0208F0A4 0098967F
    0208F0C8 00000000
    0208F0CC 0098967F
    0208F0F0 00000000
    0208F0F4 0098967F
    0208F118 00000000
    0208F11C 0098967F
    0208F140 00000000
    0208F144 0098967F
    0208F168 00000000
    0208F16C 0098967F
    0208F190 00000000
    0208F194 0098967F
    0208F1B8 00000000
    0208F1BC 0098967F
Ⓒ  4208EF88 000F000A
    00000000 00000000
```

●友人のプレステ2がソニータイマーによって1年1か月という短い生涯を終えました。読み込み不可になった彼はいま、私の家で安らかに眠っています。（沖縄県[illegible]／匿名）⊗くたたんが現場から退いたのもそのタイマーのせいだったのでしょうか。するとGKの暗躍もまもなく終息？

```
    4208EF8C 000F000A
    0098967F 00000000
```

激烈に応援

```
ⓅⓌ 0208EF90 00000000
    0208EF94 0098967F
    0208EFB8 00000000
    0208EFBC 0098967F
    0208EFE0 00000000
    0208EFE4 0098967F
    0208F008 00000000
    0208F00C 0098967F
    0208F030 00000000
    0208F034 0098967F
    0208F058 00000000
    0208F05C 0098967F
    0208F080 00000000
    0208F084 0098967F
    0208F0A8 00000000
    0208F0AC 0098967F
    0208F0D0 00000000
    0208F0D4 0098967F
    0208F0F8 0000000
    0208F0FC 0098967F
    0208F120 00000000
    0208F124 0098967F
    0208F148 00000000
    0208F14C 0098967F
    0208F170 00000000
    0208F174 0098967F
    0208F198 00000000
    0208F19C 0098967F
    0208F1C0 00000000
    0208F1C4 0098967F
Ⓒ   4208EF90 000F000A
    00000000 00000000
    4208EF94 000F000A
    0098967F 00000000
```

華麗に応援

```
ⓅⓌ 0208EF98 00000000
    0208EF9C 0098967F
    0208EFC0 00000000
    0208EFC4 0098967F
    0208EFE8 00000000
    0208EFEC 0098967F
    0208F010 00000000
    0208F014 0098967F
    0208F038 00000000
    0208F03C 0098967F
    0208F060 00000000
    0208F064 0098967F
    0208F088 00000000
    0208F08C 0098967F
    0208F0B0 00000000
    0208F0B4 0098967F
    0208F0D8 00000000
    0208F0DC 0098967F
    0208F100 00000000
    0208F104 0098967F
    0208F128 00000000
    0208F12C 0098967F
    0208F150 00000000
    0208F154 0098967F
    0208F178 00000000
    0208F17C 0098967F
    0208F1A0 00000000
    0208F1A4 0098967F
    0208F1C8 00000000
    0208F1CC 0098967F
Ⓒ   4208EF98 000F000A
    00000000 00000000
    4208EF9C 000F000A
    0098967F 00000000
```

「激烈に応援」なら「果敢に応援」を、「華麗に応援」なら「激烈に応援」をそれぞれクリアしていないと、上記コードを使用しても記録が表示されないので注意。コードの効果は一度プレイするとセーブされる。

「応援の記録」すべて最高得点9999999＆Ｓランククリア済み

```
Ⓟ   C0000000 00000049
    0208EF80 00000000
    0208EF84 0098967F
    DC000000 00000008
    D2000000 00000000
Ⓒ   4208EF80 004A0002
    00000000 00000000
    4208EF84 004A0002
    0098967F 00000000
```

格付けが「気合神」になる。

（島根県／KOBY）

NDS リーズのアトリエ ～オルドールの錬金術士～

DSPAR（AR DS）用コード――Ⓟ

ゲームコード	AROJ
ゲームID	89916CBD

ワザボン用コード――Ⓦ

ゲームID	AROJ0000

マスターコード

```
    02383D40 037FBB90
```

コードフリーク用コード――Ⓒ

マスターコード

```
    8000ADBE 41524F4A
    F2383D40 023FC000
```

以下のコードはすべて、L＋Rボタンを押すと有効。

各アイテム個数変更

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
    22143xxx 000000yy
    D0000000 00000000
Ⓒ   D4000130 00400300
    02143xxx 000000yy
```

xxxはアイテムの種類で〈第８表〉参照。yyはアイテムの個数で00＝０個、63＝99個。

アイテム図鑑全開

```
Ⓒ   D4000130 03400300
    22100E64 01010100
    42100E68 113B0001
    00000101 00000000
```

友達図鑑全開

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
    021016D4 01010101
    221016D8 00000001
    E21016BC 00000018
    01010101 01010101
    01010101 01010101
    01010101 01010101
    D0000000 00000000
Ⓒ   D4000130 03400300
    021016D8 00000001
    421016BC 00070001
    01010101 00000000
```

モンスター図鑑全開

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
    1210162C 00000101
    E21015FC 00000030
    01010101 01010101
    01010101 01010101
    01010101 01010101
    01010101 01010101
    01010101 01010101
    01010101 01010101
    D0000000 00000000
Ⓒ   D4000130 02400300
    421015FC 10190001
    00000101 00000000
```

なかまステータス変更

ロロノト

友好度・だいすき

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
    22143225 00000040
    D0000000 00000000
Ⓒ   D4000130 00400300
    02143225 00000040
```

レベル50

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
    22143218 00000032
    D0000000 00000000
Ⓒ   D4000130 00400300
    02143218 00000032
```

HP9999／9999

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
    02143210 270F270F
    D0000000 00000000
Ⓒ   D4000130 00400300
    22143210 270F270F
```

物理攻撃力MAX

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
    1214321A 000003E7
    D0000000 00000000
Ⓒ   D4000130 00400300
    1214321A 000003E7
```

魔法攻撃力MAX

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
    1214321C 000003E7
    D0000000 00000000
```


●私はロトの血を継ぐ者ですが、これからいったいどこへ行けばいいのでしょうか？（岐阜県岐阜市／にわたさん）●「ドラクエIX」が発売されるまでは身を隠していたほうがいいでしょう。ちなみに「IX」のサブタイトルは「星空の守り人」なので、[illegible]

Ⓒ D4000130 00400300
1214321C 000003E7
物理防御力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
1214321E 000003E7
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
1214321E 000003E7
魔法防御力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
12143220 000003E7
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
12143220 000003E7
すばやさMAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
12143222 000003E7
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
12143222 000003E7
経験値MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
0214322C 0001869F
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
2214322C 0001869F

アルフ
友好度・だいすき
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
22143245 00000040
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
02143245 00000040
レベル50
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
22143238 00000032
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
02143238 00000032
HP9999／9999
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
02143230 270F270F
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
22143230 270F270F
物理攻撃力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
1214323A 000003E7
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
1214323A 000003E7
魔法攻撃力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
1214323C 000003E7
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
1214323C 000003E7
物理防御力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
1214323E 000003E7
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
1214323E 000003E7
魔法防御力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
12143240 000003E7
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
12143240 000003E7
すばやさMAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
12143242 000003E7
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
12143242 000003E7
経験値MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
0214324C 0001869F
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
2214324C 0001869F

マリウス
友好度・だいすき
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
22143265 00000040
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
02143265 00000040
レベル50
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
22143258 00000032
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
02143258 00000032
HP9999／9999
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
02143250 270F270F
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
22143250 270F270F
物理攻撃力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
1214325A 000003E7
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
1214325A 000003E7
魔法攻撃力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
1214325C 000003E7
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
1214325C 000003E7
物理防御力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
1214325E 000003E7
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
1214325E 000003E7
魔法防御力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
12143260 000003E7
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
12143260 000003E7
すばやさMAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
12143262 000003E7
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
12143262 000003E7
経験値MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
0214326C 0001869F
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
2214326C 0001869F

マノン
友好度・だいすき
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
22143285 00000040
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
02143285 00000040
レベル50
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
22143278 00000032
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
02143278 00000032
HP9999／9999
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
02143270 270F270F
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
22143270 270F270F
物理攻撃力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
1214327A 000003E7
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
1214327A 000003E7
魔法攻撃力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
1214327C 000003E7
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
1214327C 000003E7
物理防御力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
1214327E 000003E7
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
1214327E 000003E7
魔法防御力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
12143280 000003E7
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
12143280 000003E7
すばやさMAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
12143282 000003E7
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400300
12143282 000003E7
経験値MAX

```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   0214328C 0001869F
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   2214328C 0001869F
```

グレイゴ

友好度・だいすき
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   221432A5 00000040
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   021432A5 00000040
```
レベル50
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   22143298 00000032
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   02143298 00000032
```
HP9999／9999
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   02143290 270F270F
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   22143290 270F270F
```
物理攻撃力MAX
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   1214329A 000003E7
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   1214329A 000003E7
```
魔法攻撃力MAX
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   1214329C 000003E7
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   1214329C 000003E7
```
物理防御力MAX
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   1214329E 000003E7
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   1214329E 000003E7
```
魔法防御力MAX
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   121432A0 000003E7
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   121432A0 000003E7
```
すばやさMAX
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   121432A2 000003E7
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   121432A2 000003E7
```
経験値MAX
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   021432AC 0001869F
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   221432AC 0001869F
```

エレオール

友好度・だいすき
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   221432C5 00000040
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   021432C5 00000040
```
レベル50
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   221432B8 00000032
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   021432B8 00000032
```
HP9999／9999
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   021432B0 270F270F
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   221432B0 270F270F
```
物理攻撃力MAX
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   121432BA 000003E7
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   121432BA 000003E7
```
魔法攻撃力MAX
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   121432BC 000003E7
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   121432BC 000003E7
```
物理防御力MAX
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   121432BE 000003E7
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   121432BE 000003E7
```
魔法防御力MAX
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   121432C0 000003E7
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   121432C0 000003E7
```
すばやさMAX
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   121432C2 000003E7
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   121432C2 000003E7
```
経験値MAX
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   021432CC 0001869F
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   221432CC 0001869F
```

ヒルダ

友好度・だいすき
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   221432E5 00000040
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   021432E5 00000040
```
レベル50
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   221432D8 00000032
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   021432D8 00000032
```
HP9999／9999
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   021432D0 270F270F
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   221432D0 270F270F
```
物理攻撃力MAX
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   121432DA 000003E7
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   121432DA 000003E7
```
魔法攻撃力MAX
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   121432DC 000003E7
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   121432DC 000003E7
```
物理防御力MAX
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   121432DE 000003E7
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   121432DE 000003E7
```
魔法防御力MAX
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   121432E0 000003E7
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   121432E0 000003E7
```
すばやさMAX
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   121432E2 000003E7
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   121432E2 000003E7
```
経験値MAX
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   021432EC 0001869F
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   221432EC 0001869F
```

クリアン

友好度・だいすき
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   22143305 00000040
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   02143305 00000040
```
レヘル50
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   221432F8 00000032
   D0000000 00000000
●  D4000130 00400300
   021432F8 00000032
```
HP9999／9999
```
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
   021432F0 270F270F
```


●子どものころから、クレイ型宇宙人がほんとうにコワイ。（北海道北斗市／ムクモグ）●ゲームラボにもときどき寄稿してくれる苫米地英人博士の友人は、アメリカのとある機関で仕事をしたさい、宇宙人とまさに隣り合わせでパソコンに向かっていたとか。真偽のほどはグレイですけど

D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
221432F0 270F270F
物理攻撃力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
121432FA 000003E7
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
121432FA 000003E7
魔法攻撃力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
121432FC 000003E7
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
121432FC 000003E7
物理防御力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
121432FE 000003E7
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
121432FE 000003E7
魔法防御力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
12143300 000003E7
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
12143300 000003E7
すばやさMAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
12143302 000003E7
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
12143302 000003E7
経験値MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
0214330C 0001869F
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
2214330C 0001869F

エイリー
友好度・だいすき
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
22143325 00000040
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
02143325 00000040
レベル50
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
22143318 00000032
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
02143318 00000032
HP9999／9999
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
02143310 270F270F
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
22143310 270F270F
物理攻撃力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
1214331A 000003E7
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
1214331A 000003E7
魔法攻撃力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
1214331C 000003E7
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
1214331C 000003E7
物理防御力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
1214331E 000003E7
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
1214331E 000003E7
魔法防御力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
12143320 000003E7
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
12143320 000003E7
すばやさMAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
12143322 000003E7
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
12143322 000003E7
経験値MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
0214332C 0001869F
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
2214332C 0001869F

ポワン
友好度・だいすき
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
22143345 00000040
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
02143345 00000040
レベル50
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
22143338 00000032
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
02143338 00000032
HP9999／9999
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
02143330 270F270F
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
22143330 270F270F
物理攻撃力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
1214333A 000003E7
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
1214333A 000003E7
魔法攻撃力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
1214333C 000003E7
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
1214333C 000003E7
物理防御力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
1214333E 000003E7
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
1214333E 000003E7
魔法防御力MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
12143340 000003E7
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
12143340 000003E7
すばやさMAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
12143342 000003E7
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
12143342 000003E7
経験値MAX
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
0214334C 0001869F
D0000000 00000000
Ⓛ D4000130 00400300
2214334C 0001869F

「経験値MAX」コードを使用しても、ゲージはまんたんにならない。

（島根県／KOBY）

〈第1表〉「カスタムビートバトル ドラグレイド」バレットリスト

XXX	バレット								
5EC	NO.001 メノファイア	5F6	NO.011 フォルボルト	601	NO.022 メノニーダ	60C	NO.033 ファイアバース	617	NO.044 ロックバース
5ED	NO.002 アタックアップ	5F7	NO.012 ゼグトボルト	602	NO.023 メノハーム	60D	NO.034 フォルヒール	618	NO.045 フォルエレキ
5EE	NO.003 メノブラスト	5F8	NO.013 スピードアップ	603	NO.024 タイガークリップ	60E	NO.035 アンチポイズン	619	NO.046 ボルトバース
5EF	NO.004 メノヒール	5F9	NO.014 メノウィート	604	NO.025 ストレートエア	60F	NO.036 アンチハーム	61A	NO.047 フォルスパーク
5F0	NO.005 ディクリア	5FA	NO.015 ヒノトリ	605	NO.026 フォルファイア	610	NO.037 アクアバース	61B	NO.048 フォルワータ
5F1	NO.006 メノポイズン	5FB	NO.016 SAM1	606	NO.027 ゼグトファイア	611	NO.038 フォルロック	61C	NO.049 ゼグトワータ
5F2	NO.007 グリッサトアイス	5FC	NO.017 アイスフォール	607	NO.028 フォルブラスト	612	NO.039 ゼグトロック	61D	NO.050 ライトブランチ
5F3	NO.008 メノウォール	5FD	NO.018 メノロック	608	NO.029 ゼグトブラスト	613	NO.040 フォルグラウント	61E	NO.051 ダークラルガ
5F4	NO.009 アーマーアップ	5FE	NO.019 メノグラウント	609	NO.030 メノバーニング	614	NO.041 ゼグトグラウント	61F	NO.052 ウィートバース
5F5	NO.010 メノボルト	5FF	NO.020 メノエレキ	60A	NO.031 フォルバーニング	615	NO.042 フォルウォール	620	NO.053 フォルウィード
		600	NO.021 スタンガン	60B	NO.032 ゼグトバーニング	616	NO.043 ゼグトウォール	621	NO.054 メノハリアー

622	NO.055 フォルハリアー	62C	NO.065 ゼグドハーム	635	NO.074 SAM3	63E	NO.083 スピーカー	647	NO.092 イザナイ
623	NO.056 ズコー！	62D	NO.066 ハームエリア	636	NO.075 SAM10	63F	NO.084 スピーカーZ	648	NO.093 グラヘル
624	NO.057 ブーオン	62E	NO.067 ポイズンパース	637	NO.076 ボム	640	NO.085 フロストボム	649	NO.094 ザムフンナー
625	NO.058 スウォーム	62F	NO.068 フォルニーダ	638	NO.077 ボムウォーカー	641	NO.086 クラーム	64A	NO.095 ローズアッパー
626	NO.059 ナノボックス	630	NO.069 ゼグトニーダ	639	NO.078 ゼグドボム	642	NO.087 アピール	64B	NO.096 ローズニードル
627	NO.060 アイスパース	631	NO.070 フルールパース	63A	NO.079 ヒートクラック	643	NO.088 タブフォール	64C	NO.097 アイスレイン
628	NO.061 フォルポイズン	632	NO.071 ローズロート	63B	NO.080 ミクスA	644	NO.089 アイスリンク	64D	NO.098 アイススター
629	NO.062 ゼグトポイズン	633	NO.072 バンブー	63C	NO.081 ミクスB	645	NO.090 ブーメラン	64E	NO.099 メノワータ
62A	NO.063 ポイズンマッシュ	634	NO.073 バンバンブー	63D	NO.082 ノナー	646	NO.091 タブフッシュ	64F	NO.100 マーグロ
62B	NO.064 フォルハーム								

（島根県／KOBY）

〈第2表〉「くりきん ナノアイランドストーリー」キンリスト

xx	キン												
01	くりキン	16	バイキンGU	2C	チヒールス	42	アスナリア	57	グンカンマキン	6C	トラゴファーノ
02	テビールス	17	キバリン	2D	スティングラー	43	パラサイト	58	あずキン	6D	ビートルナイノ
03	クリスターリア	18	ムーゲニア	2E	マグナリア	44	キンオブゴット	59	ワタゲノム	6E	テフテフパピー
04	キングノーリー	19	ゴミスキン	2F	ノートスター	45	エクストリウム	5A	メロディウム	6F	ブックマキン
05	シュリキン	1A	スクリウム	30	シャノキン	46	フリーズン	5B	バクテリヌス	70	ヨノバキン
06	キンダーク	1B	オニオニス	31	ノオマネキン	47	ゴウリキン	5C	ワルスタリア	71	アロマン
07	キラメキン	1C	ブリゴキン	32	アダムスキン	48	ハッカク	5D	チャランポワン	72	パンダベル
08	ぞうキン	1D	ペロリキン	33	カセキン	49	ヘモグロキン	5E	メイトキン	73	ユーブイン
09	マユハント	1E	さぼキン	34	シャステリア	4A	サークリア	5F	ぴよりキン	74	プラーグ
0A	ずキン	1F	コロネキン	35	ヒヒリウム	4B	ピラミア	60	カカミン	75	ブンンモゲイ
0B	たぬキン	20	ちゃキン	36	クローヒー	4C	カヒールス	61	バナナイフ	76	オタリア
0C	ポンコツブリキン	21	ゴーストキン	37	マンョリウム	4D	キャンテリア	62	ヘンシェラート	77	プロフィリア
0D	ミトコントル	22	デメキン	38	パレットン	4E	ミスティーマ	63	ヘニアン	78	メタルトット
0E	ぱんぷキン	23	エレキン	39	プラノンー	4F	クロスワーム	64	ハグルマン	79	バクテリン
0F	ペンキン	24	サラキン	3A	リフィヨン	50	サルネラキン	65	ハリネズキン	7A	コウテイペンキン
10	うさキン	25	ラントルー	3B	ケーブリス	51	タマモグラン	66	モクモーネ	7B	ヘキサリアンズ
11	ヘキサリア	26	クラゲン	3C	バウントルフィン	52	カウラーリー	67	クリルバーン	7C	ダブルエレキン
12	ハートリア	27	キンブレラ	3D	アマクチン	53	フラスコス	68	コアクマニア	7D	ケーキン
13	トコロキン	28	スカルキン	3E	カラクチン	54	インゲンキン	69	ピコニャンコ	7E	トライア
14	ハナキン	29	ウズマキン	3F	ニカミン	55	ピグリア	6A	ルナスティン	7F	ミクロファング
15	カブッキン	2A	だいおうキン	40	カカオニアン	56	ハニワーム	6B	クレヨニス	80	オタマーン
		2B	サメーバ	41	マリオネ						

（島根県／KOBY）

〈第3表〉「くりきん ナノアイランドストーリー」バトルリスト

xx	バトル
02	ミサキ（くりキンLV 1）
03	ミサキ（くりキンLV 1）／ヤス（くりキンLV 1）
04	ミサキ（くりキンLV 1）／ヤス（カヒールスLV 1）／ゴロー（あずキンLV 1）
05	ミサキ（くりキンLV 1）／ヤス（カビールスLV 2）／ゴロー（あずキンLV 2）／ノリコ（メロディウムLV 1）／ダイスケ（ブリゴキンLV 4）
06	ミサキ（くりキンLV 1）／ヤス（カビールスLV 2）／ゴロー（あずキンLV 3）／マキ（チヒールスLV5）／ダイスケ（ブリゴキンLV 4）／ノリコ（メロディウムLV 2）
07	ミサキ（くりキンLV 3／カカオニアンLV 3）／マキ（チヒールスLV 6／デメキンLV 6）／ゴロー（あずキンLV 4／メロディウムLV 4）／ノリコ（メロディウムLV 2）／ダイスケ（ブリゴキンLV 6／ゴミスキンLV 6）／アヤノ（アマクチンLV 7／エレキンLV7）
08	ミサキ（くりキンLV 3／カカオニアンLV 3）／マキ（チヒールスLV 6／デメキンLV 6）／ゴロー（あずキンLV 4／メロディウムLV 4）／ヤス（カビールスLV 5／くりキンLV 5）／リサ（キバリンLV 4／くりキンLV 4）／アヤノ（アマクチンLV 7／エレキンLV7）
09	ミサキ（くりキンLV 3／カカオニアンLV 3）／カナコ（ぱんぷキンLV 6／くりキンLV 6）／メグミ（トライアLV 12／あずキンLV 12）／ゴロー（あずキンLV 4／メロディウムLV 4）／リサ（キバリンLV 4／くりキンLV 4）／ノリコ（メロディウムLV 3／トライアLV 3）
0A	ミサキ（くりキンLV 3／カカオニアンLV 3）／マキ（チヒールスLV 6／デメキンLV 6）／メグミ（トライアLV 12／あずキンLV 12）／ノリコ（メロディウムLV 4／トライアLV 4）／ヤス（トコロキンLV 8／くりキンLV 8）／カナコ（ぱんぷキンLV 6／くりキンLV 6）
0B	ミサキ（くりキンLV 3／カカオニアンLV 3）／カズキ（サメーバLV 17／クラゲンLV 17）／メグミ（トライアLV 12／あずキンLV 12）／ヤス（トコロキンLV 8／くりキンLV 8）／リサ（キバリンLV 13／くりキンLV 13）／アヤノ（アマクチンLV 14／エレキンLV14）
0C	ミサキ（くりキンLV 3／カカオニアンLV 3）／ミスターQ（ムーゲニアLV 15／キンダークLV 15）／シュンペイ（シュリキンLV 20／ちゃキンLV 20）／ゴロー（あずキンLV 10／メロディウムLV 10）／カズキ（サメーバLV 17／クラゲンLV 17）／メグミ（トライアLV 16／あずキンLV 16）
0D	ミサキ（くりキンLV 3／カカオニアンLV 3）／デンヘル（キンダークLV 18／だいおうキンLV 18）／ママさん（キングノーリーLV 19／あずキンLV 19）／ヤス（トコロキンLV 8／くりキンLV 8）／カナコ（ぱんぷキンLV 8／くりキンLV 8）／マキ（チビールスLV 18／テメキンLV 18）
0E	ミサキ（くりキンLV 3／カカオニアンLV 3）／トンキチ（ゴミスキンLV 20／エレキンLV 20）／ママさん（キングノーリーLV 19／あずキンLV 19）／カズキ（サメーバLV 17／クラゲンLV 17）／ゴロー（あずキンLV 16／メロディウムLV 16）／ノリコ（メロディウムLV 8／トライアLV 9）
0F	ミサキ（くりキンLV 3／カカオニアンLV 3）／キンノスケ（オニオニスLV 23／カガミンLV 23）／タビ（デメキンLV 22／サラキンLV 22）／ママさん（キングゾーリーLV 19／あずキンLV 19）／アヤノ（アマクチンLV 14／エレキンLV14）／ゴロー（あずキンLV 16／メロディウムLV 16）
10	ミサキ（くりキンLV 3／カカオニアンLV 3）／マダラ（マンョリウムLV 26／クロスワームLV 26）／ダイスケ（ブリゴキンLV 24／キングノーリーLV 24）／アヤノ（アマクチンLV 14／エレキンLV14）／カズキ（サメーバLV 17／クラゲンLV 17）／デンヘル（キンダークLV 24／だいおうキンLV 24）
11	ミサキ（くりキンLV 3／カカオニアンLV 3）／タビ（デメキンLV 22／サラキンLV 22）／ダイスケ（ブリゴキンLV 24／キングノーリーLV 24）／マキ（チヒールスLV 26／テメキンLV 26）／マダラ（マンョリウムLV 26／クロスワームLV 26）／ママさん（キングノーリーLV 23／あずキンLV 23）
12	ミサキ（くりキンLV 3／カカオニアンLV 3）／タビ（テメキンLV 22／サラキンLV 22）／ミスターQ（ムーゲニアLV 22／キンダークLV 22）／ジョニー（サメーバLV 19／ペンキンLV 19）／カナコ（ぱんぷキンLV 27／さぼキンLV 27）／シュンペイ（シュリキンLV 25／ちゃキンLV 25）
13	ミサキ（くりキンLV 3／カカオニアンLV 3）／ミスターQ（ムーゲニアLV 22／キンダークLV 22）／マーブル（ピピリウムLV 28／パレットンLV 28）／ジュンペイ（シュリキンLV 25／ちゃキンLV 25）／アヤノ（アマクチンLV 14／エレキンLV14）／タンザワ（ヘキサリアLV 19／ぞうキンLV 18）
14	ミサキ（くりキンLV 3／カカオニアンLV 3）／マーブル（ピヒリウムLV 28／パレットンLV 28）／メグミ（クリスターリアLV 30／スクリウムLV 30）／ジョニー（サメーバLV 19／ペンキンLV 19）／ミスターQ（ムーゲニアLV 22／キンダークLV 22）／タビ（デメキンLV 22／サラキンLV 22）
15	ミサキ（くりキンLV 3／カカオニアンLV 3）／スレッジ・ボマー（マグナリアLV 30／ノートスターLV 30）／メグミ（クリスターリアLV 30／スクリウムLV 30）／リサ（キバリンLV 13／くりキンLV 13）／ヤス（トコロキンLV 24／ピグリアLV 24）／タビ（テメキンLV 22／サラキンLV 22）
16	ミサキ（くりキンLV 3／カカオニアンLV 3）／メグミ（クリスターリアLV 33／スクリウムLV 33）／ミヤじい（ヘモグロキンLV 37／シュリキンLV 37）／ブク（プラノンーLV 10）／タビ（デメキンLV 22／サラキンLV 22）／ジョニー（サメーバLV 19／ペンキンLV 19）
17	ミサキ（くりキンLV 3／カカオニアンLV 3）／ノン・ダークレー（フリーズンLV 36／ゴウリキンLV 36）／ミヤじい（ヘモグロキンLV 40／シュリキンLV 40）／マダラ（マンョリウムLV 26／クロスワームLV 26）／ゴロー（さぼキンLV 25／ヘンシェラートLV 25）／リサ（キバリンLV 13／くりキンLV 13）

（島根県／KOBY）

●PSPゲーム改造ツールが開発中と聞きましたが、事実なのでしょうか？（岩手県盛岡市／NAMURON）●開発に着手したのは確かなようですね。ただし「CWCheat」「らぼこ」などHomeBrewの改造ツールがここまで出回ってしまっている状況で、商品として成立するのかどうかは不明。

〈第4表〉『ポケットモンスター ダイヤモンド・パール』わざリスト

xxx	わざ	17D	おまじない	142	コスモパワー	19F	すりかえ	186	どくびし	096	はねる	1CD	みかづきのまい
055	10まんボルト	0D8	おんがえし	08F	ゴッドバード	04A	せいちょう	083	とげキャノン	03D	バブルこうせん	0A4	みがわり
167	アームハンマー	120	おんねん	0B5	こなゆき	0DD	せいなるほのお	097	とける	161	はめつのねがい	0C5	みきり
0E7	アイアンテール	181	ガードスワップ	10A	このゆびとまれ	149	ぜったいれいど	024	とっしん	0BB	はらだいこ	02A	ミサイルばり
1BA	アイアンヘッド	1C8	かいふくしれい	135	コメットパンチ	04C	ソーラービーム	183	とっておき	070	バリアー	15A	みずあそび
12D	アイスボール	179	かいふくふうじ	0CB	こらえる	031	ソニックブーム	01A	とびげり	1A2	バレットパンチ	037	みずでっぽう
1C5	アクアジェット	046	かいりき	0CD	ころがる	013	そらをとぶ	154	とびはねる	1B6	パワーウィップ	128	ミストボール
191	アクアテール	044	カウンター	0B8	こわいかお	1D0	ダークホール	088	とびひざげり	198	パワージェム	160	みずのはどう
188	アクアリング	0AC	かえんぐるま	03C	サイケこうせん	021	たいあたり	0A1	トライアタック	180	パワースワップ	01F	みだれづき
1CC	あくうせつだん	035	かえんほうしゃ	095	サイコウェーブ	19E	だいちのちから	151	ドラゴンクロー	17B	パワートリック	09A	みだれひっかき
18F	あくのはどう	13C	かぎわける	1AB	サイコカッター	099	だいばくはつ	197	ドラゴンダイブ	071	ひかりのかべ	0C2	みちづれ
119	あくび	09F	かくばる	05E	サイコキネシス	123	ダイビング	10F	トリック	00A	ひっかく	0CE	みねうち
08E	あくまのキッス	1A9	かげうち	177	サイコシフト	07E	だいもんじ	1B1	トリックルーム	09E	ひっさつまえば	0C1	みやぶる
0AB	あくむ	068	かげぶんしん	162	サイコブースト	07F	たきのぼり	0A7	トリプルキック	034	ひのこ	0F3	ミラーコート
0EA	あさのひざし	010	かぜおこし	05F	さいみんじゅつ	14A	だくりゅう	041	ドリルくちばし	122	ひみつのちから	1AD	ミラーショット
0E9	あてみなげ	06A	かたくなる	17E	さきどり	0FE	たくわえる	199	ドレインパンチ	092	ピヨピヨパンチ	0F8	みらいよち
05B	あなをほる	032	かなしばり	175	さしおさえ	1B9	ダストシュート	12C	どろあそび	153	ビルドアップ	165	ミラクルアイ
025	あばれる	00D	かまいたち	1C1	さばきのつぶて	015	たたきつける	0BD	どろかけ	185	ふいうち	0D0	ミルクのみ
0E6	あまいかおり	075	がまん	0FD	さわぐ	0EF	たつまき	1AA	どろばくだん	11E	ふういん	1C2	むしくい
0CC	あまえる	0F2	かみくだく	1D1	シードフレア	192	タネばくだん	0A8	どろぼう	16C	フェイント	195	むしのさざめき
0F0	あまごい	02C	かみつく	143	しおふき	14B	タネマシンガン	085	ドわすれ	129	フェザーダンス	15B	めいそう
1D2	あやしいかぜ	057	かみなり	16A	しおみず	1CA	ダブルアタック	171	とんぼがえり	012	ふきとばし	048	メガドレイン
06D	あやしいひかり	1A8	かみなりのキバ	144	シグナルビーム	029	ダブルニードル	065	ナイトヘッド	0FB	ふくろだたき	019	メガトンキック
102	あられ	009	かみなりパンチ	0F4	じこあんじ	087	タマゴうみ	02D	なきごえ	03B	ふぶき	005	メガトンパンチ
138	アロマセラピー	11B	がむしゃら	042	じごくぐるま	079	タマゴばくだん	176	なげつける	017	ふみつけ	0E0	メガホーン
091	あわ	107	からげんき	069	じこさいせい	0B9	だましうち	12F	なまける	133	ブラストバーン	166	めざましビンタ
0E3	アンコール	002	からてチョップ	194	シザークロス	08C	たまなげ	039	なみのり	094	フラッシュ	0ED	めざめるパワー
00F	いあいぎり	080	からではさむ	059	じしん	174	ダメおし	184	なやみのタネ	12A	フラフラダンス	0E8	メタルクロー
17C	いえき	06E	からにこもる	10B	しぜんのちから	06B	ちいさくなる	110	なりきり	18A	フレアドライブ	170	メタルバースト
063	いかり	084	からみつく	16B	しぜんのめぐみ	045	ちきゅうなげ	12E	ニードルアーム	132	ブレイククロー	0D5	メロメロ
0A2	いかりのまえば	118	かわらわり	07A	したでなめる	1C3	チャージビーム	1CE	にぎりつぶす	12B	ブレイズキック	066	ものまね
0DC	いたみわけ	13D	がんせきふうじ	0AF	じたばた	030	ちょうおんぱ	018	にどげり	19D	ブレイブバード	1C9	もろはのずつき
103	いちゃもん	1B7	がんせきほう	173	しっぺがえし	10D	ちょうはつ	0F1	にほんばれ	0D9	プレゼント	0DA	やつあたり
051	いとをはく	19B	きあいだま	027	しっぽをふる	16D	ついばむ	02B	にらみつける	1B4	ふんえん	049	やどりぎのタネ
0CF	いばる	074	きあいだめ	1AC	しねんのずつき	0EC	つきのひかり	111	ねがいごと	11C	ふんか	1BD	ゆうわく
0AD	いびき	108	きあいパンチ	078	じばく	190	つじぎり	0FC	ねこだまし	07C	ヘドロこうげき	1A3	ゆきなだれ
0D7	いやしのすず	1A0	ギガインパクト	04E	しびれごな	040	つつく	0D6	ねごと	0BC	ヘドロばくだん	076	ゆびをふる
169	いやしのねがい	0CA	ギガドレイン	17A	しぼりとる	124	つっぱり	006	ネコにこばん	089	へびにらみ	08A	ゆめくい
067	いやなおと	0B3	きしかいせい	014	しめつける	01E	つのでつく	112	ねこのて	090	へんしん	033	ようかいえき
058	いわおとし	109	きつけ	168	ジャイロボール	020	つのドリル	101	ねっぷう	156	ポイズンテール	060	ヨガのポーズ
0F9	いわくだき	093	キノコのほうし	1A5	シャドークロー	011	つばさでうつ	04F	ねむりごな	1C7	ぼうぎょしれい	121	よこどり
09D	いわなだれ	08D	きゅうけつ	1D3	シャドーダイブ	14C	つばめがえし	09C	ねむる	1B3	ほうでん	1AE	ラスターカノン
172	インファイト	0A3	きりさく	145	シャドーパンチ	16F	つぼをつく	113	ねをはる	02E	ほえる	127	ラスターパージ
137	ウェザーボール	1B0	きりばらい	0F7	シャドーボール	14D	つららばり	05D	ねんりき	0C6	ボーンラッシュ	1B5	リーフストーム
0FA	うずしお	178	きりふだ	10C	じゅうでん	00E	つるぎのまい	022	のしかかり	125	ほごしょく	15C	リーフブレード
139	うそなき	13E	ぎんいろのかぜ	164	じゅうりょく	016	つるのムチ	100	のみこむ	157	ほしがる	116	リサイクル
02F	うたう	13F	きんぞくおん	036	しろいきり	0A0	テクスチャー	0AE	のろい	126	ほたるび	073	リフレクター
1C4	ウッドハンマー	140	くさぶえ	05A	じわれ	0B0	テクスチャー2	187	ハートスワップ	07D	ホネこんぼう	11F	リフレッシュ
0B4	うらみ	1BF	くさむすび	19A	しんくうは	10E	てだすけ	152	ハードプラント	09B	ホネブーメラン	117	リベンジ
13A	エアカッター	141	くすぐる	0F5	しんそく	14E	てっぺき	134	ハイドロカノン	053	ほのおのうず	1B2	りゅうせいぐん
193	エアスラッシュ	0A9	クモのす	146	じんつうりき	064	テレポート	038	ハイドロポンプ	1A6	ほのおのキバ	052	りゅうのいかり
0B1	エアロブラスト	098	クラブハンマー	0DB	しんぴのまもり	054	でんきショック	130	ハイパーボイス	007	ほのおのパンチ	0E1	りゅうのいぶき
19C	エナジーボール	072	くろいきり	047	すいとる	15F	でんげきは	03F	はかいこうせん	158	ボルテッカー	196	りゅうのはどう
06C	えんまく	0D4	くろいまなざし	147	スカイアッパー	062	でんこうせっか	114	ばかぢから	0C3	ほろびのうた	15D	りゅうのまい
0E4	おいうち	0EE	クロスチョップ	11D	スキルスワップ	0BA	てんしのキッス	0D3	はがねのつばさ	023	まきつく	008	れいとうパンチ
16E	おいかぜ	1B8	クロスポイズン	0A6	スケッチ	056	でんじは	0FF	はきだす	0BF	まきびし	03A	れいとうビーム
003	おうふくビンタ	0C8	げきりん	01D	ずつき	189	でんじふゆう	0DF	ばくれつパンチ	0DE	マグニチュード	0D2	れんぞくぎり
077	オウムがえし	043	けたぐり	026	すてみタックル	0C0	でんじほう	00C	ハサミギロチン	1BB	マグネットボム	004	れんぞくパンチ
13B	オーバーヒート	0F8	げんしのちから	1BE	ステルスロック	14F	とおせんぼう	00B	はさむ	1CF	マグマストーム	082	ロケットずつき
03E	オーロラビーム	1C6	こうげきしれい	1BC	ストーンエッジ	150	とおぼえ	11A	はたきおとす	159	マジカルリーフ	0C7	ロックオン
106	おきみやげ	0EB	こうごうせい	0C9	すなあらし	1CB	ときのほうこう	001	はたく	115	マジックコート	18D	ロックカット
0BE	オクタンほう	061	こうそくいどう	01C	すなかけ	08B	どくガス	18B	はっけい	155	マッドショット	1AF	ロッククライム
182	おしおき	0E5	こうそくスピン	148	すなじごく	18E	どくづき	04B	はっぱカッター	0B7	マッハパンチ	15E	ロックブラスト
1C0	おしゃべり	1A7	こおりのキバ	0D1	スパーク	05C	どくどく	18C	はどうだん	17F	まねっこ	0B2	わたほうし
104	おだてる	1A4	こおりのつぶて	081	スピードスター	131	どくどくのキバ	0E2	バトンタッチ	0B6	まもる	0A5	わるあがき
136	おどろかす	0C4	こごえるかぜ	086	スプーンまげ	04D	どくのこな	050	はなびらのまい	06F	まるくなる	1A1	わるだくみ
105	おにび	0AA	こころのめ	07B	スモッグ	028	どくばり	163	はねやすめ	01B	まわしげり		

（島根県／KOBY）

〈第5表〉『HOSHIGAMI』アイテムリスト

xxx	アイテム	733	シルバーリング	73B	エマリング	743	オリハルコン	74B	カノスの爪	753	シミター
武器		734	セスタス	73C	星神の指輪	744	ドラゴントゥース	74C	ジャックナイフ	754	ディザートシャム
72D	ソリッドリング	735	死神の指輪	73D	ダガー	745	ヴィイラス	74D	ショートソード	755	フィランギ
72E	フィストリング	736	絶プロミスリング	73E	セラミックダガー	746	破アームブレイカ	74E	ブロードソード	756	破七支刀
72F	アイアンリング	737	天使の指輪	73F	アサシンナイフ	747	カタール	74F	ロングソード	757	クラウ・ソナス
730	トレットリング	738	ブラックジャック	740	マインゴーシュ	748	ダマスカスナイフ	750	バスタードソード	758	フラガラック
731	ファング	739	月の指輪	741	グラディウス	749	サンナイフ	751	グレートソード	759	バルムンク
732	ドラゴンクロー	73A	太陽の指輪	742	ファルシオン	74A	ラッキーソード	752	フレイムソード	75A	暗黒剣レーヴァ

75B	アムの剣	794	ボーンクラッシャ	7C2	爆炎の甲冑	805	純然たる魔の紋章	7F1	アンチドーテ	873	飛翔法
75C	星剣	795	ボーランチェイン	7C3	純白のドレス	806	大地の紋章	7F2	アイウォッシュ	874	羅針盤
75D	ストーンアックス	796	破ガートイーター	7C4	凄雷の甲冑	807	積の紋章	7F3	リバレイション	875	ケチケチ人生
75E	ハントアックス	797	モームスター	7C5	ゼネスローブ	808	エマエムブレム	7F4	ブレイブリー	876	ザイノナー
75F	クラックメイス	798	アウトヴィスパー	7C6	アムメイル	809	鎌の紋	7F5	セダティブ	877	デットリザイノン
760	バトルハンマー	799	ネコマタ	7C7	カンスの法衣	80A	雷の紋	7F6	アウェイリーフ	878	ブラインダー
761	バトルアックス	79A	オミールの鎌	7C8	サンゾノバの闘衣	80B	雷鳴の紋	7F7	バンピール	879	アイレス
762	トマホーク	79B	ゴートの鎌	7C9	エマの魔導衣	80C	ノノバクレスト	7F8	レストレイティブ	87A	アンバッジ
763	ダマスカスの斧	79C	メテオストライク	7CA	ゴートの鎧	80D	斧の紋章		スキル書	87B	アンシェイカブル
764	キントキアックス	79D	ショートボウ	7CB	エルヴィラの舞衣	80E	爆雷の紋章	843	インフェリアの心	87C	百物語
765	ブルトアックス	79E	ロングボウ	7CC	バグティスの戦衣	80F	爆炎の紋章	844	シニアの心得	87D	ホラー絵本
766	破死神の鎌	79F	コンポジットボウ		アクセサリ	810	ノノバエムブレム	845	マスターの心得	87E	ちょっとHな本
767	テンプルアックス	7A0	グリタアロウ	7CD	とんがり帽子	811	氷の紋	846	プロフェッサの心	87F	恋人の見つけ方
768	Gアックス	7A1	カーシングボウ	7CE	ヘッドギア	812	霜の紋	847	信仰の勧め	880	羊の数え方
769	Gトマホーク	7A2	リブルズボウ	7CF	クロスヘルム	813	氷凍の紋	848	敬虔な生き方	881	テバッグのコツ
76A	ジェロニモ	7A3	いちいの弓	7D0	司祭帽	814	ゼネスクレスト	849	崇拝の書	882	無駄遣いの勧め
76B	サンゾノバの斧	7A4	キロンの弓	7D1	ドラゴンヘルム	815	鎮の紋章	84A	殉教者の本	883	放浪の勧め
76C	スターバンデット	7A5	レインメーカー	7D2	光のブーケ	816	氷塊の紋章	84B	月間タフ	884	開き直りの勧め
76D	スピア	7A6	霊ジュエルイーター	7D3	鉢兜	817	凍土の紋章	84C	月間ストロング	885	軍縮の勧め
76E	ジャベリン	7A7	ダンシング・ビー	7D4	ハチガネ	818	ゼネスエムブレム	84D	週刊テネイシャス	886	武装解除の本
76F	ハルバート	7A8	ラストダンスビー	7D5	サークレット	819	鎌の紋	84E	増刊エントランス	887	アーマーブレイク
770	パーティック	7A9	アタランテの弓	7D6	アーメット	81A	蝶の紋	84F	小吉のおみくじ	888	アーマールーイン
771	鉄の槍	7AA	ノヴァの弓	7D7	ブーツ	81B	旋風の紋	850	吉のおみくじ	889	質素な人生
772	弁慶ブレイブ	7AB	ゴートの弓	7D8	ウイングブーツ	81C	ゴートクレスト	851	中吉のおみくじ	88A	内面を磨く本
773	ナギナタ	7AC	アルテミスの弓	7D9	飛翔靴	81D	弓の紋章	852	大吉のおみくじ	88B	コインブレイク
774	蛇矛	839	封炎剣	7DA	韋駄天	81E	旋風の紋章	853	鎌の磨き方	88C	コインルーイン
775	ロンギヌスの槍	83A	封雷剣	7DB	鉄下駄	81F	鎌の紋章	854	用心のすすめ	88D	デストラクション
776	破ブリューナク	83B	方天画戟	7DC	お守り	820	ゴートエムブレム	855	見切りの極意	88E	ディタクシファイ
777	コルコリコルヌ	83C	ヒンインの弓	7DD	アミュレット	821	風の紋	856	気合の書	88F	特製サングラス
778	アメノヌボコ	83D	冷凍バナナ	7DE	羽飾り	822	緑の紋	857	鉄神鉄一法	890	アクティブ人生
779	グングニル	83E	マジックナイフ	7DF	トルコ石の首飾り	823	旋風の紋	858	見極めの極意	891	勇者列伝
77A	ゲイ・ボルグ	83F	アクスカリバー	7E0	バンパイアマント	824	カンスクレスト	859	祈りの効能	892	平常心の保ち方
77B	鉄槍ゼネス	840	ミンチメーカー	7E1	深淵の鎖	825	聖剣の紋章	85A	集中力養成法	893	週刊モカー
77C	トールハンマー	841	結婚指輪	7E2	魔の目	826	疾風の紋章	85B	狙撃の極意	894	預金通帳
77D	ブーメラン	842	XXX	7E3	守護獣の呪符	827	乗雲の紋章	85C	アタックアップ	895	石橋の勧め
77E	ブルーカッター		防具	7E4	逆鱗の篭手	828	カンスエムブレム	85D	アタックノアラ	896	頑固なおじさん
77F	鉄のブーメラン	7AD	フェイムローブ	7E5	バンパイアの牙	829	光の紋	85E	アタックゲイン	897	保身の書
780	鋼のブーメラン	7AE	クロス	7E6	ヒデキの靴	82A	白の紋	85F	デフェンドアップ	898	アクセサリの本
781	クォークウィング	7AF	レザーメイル	7E7	インバリット	82B	白星の紋	860	デフェンドノアラ	899	金庫マニュアル
782	フライカッター	7B0	リングメイル	7E8	魔の翼	82C	エルクレスト	861	デフェンドゲイン	89A	鎖のカーテン
783	バトルブーメラン	7B1	ミスリルコート	7E9	クリスタルスカル	82D	聖和の紋章	862	レイドアップ	89B	祈りの書
784	リムティスカ	7B2	ブロンズメイル	7EA	人魔の首飾り	82E	鋭光の紋章	863	レイドノアラ	89C	行商人の台帳
785	カットバック	7B3	チェインメイル	7EB	ラッキーマント	82F	生の紋章	864	レイドゲイン	89D	旅人の台帳
786	銀月神ブーメラン	7B4	プレートメイル	7EC	月長石の首飾り	830	エルエムブレム	865	バリアアップ	89E	大商人の台帳
787	ウォッシュバック	7B5	賢者の衣		刻印	831	闇の紋	866	バリアノアラ	89F	剣技への開眼
788	ナイトホーク	7B6	ライトアーマー	7F9	炎の紋	832	罪の紋	867	バリアゲイン	8A0	剣技の悟り
789	ヒデキブーメラン	7B7	鉄神鎧	7FA	赤の紋	833	闇夜の紋	868	仕返しの絵本	8A1	極意の書
78A	アパッチ	7B8	ラッキースーツ	7FB	紅炎の紋	834	ティスクレスト	869	反撃のタイミング	8A2	積極的な生き方
78B	カンスブーメラン	7B9	月魔術士の服	7FC	アムクレスト	835	支配の紋章	86A	カウンター	8A3	知らない世界の本
78C	サンダーバード	7BA	ドラゴンスケイル	7FD	剣の紋章	836	常闇の紋章	86B	クロスカウンター	8A4	視力矯正法
78D	モーニングスター	7BB	白銀の衣	7FE	狩人の紋章	837	死の紋章	86C	トリプルクロス	8A5	不動の奥義書
78E	クーンスター	7BC	聖銀の鎧	7FF	貫の紋章	838	ティスエムブレム	86D	サックイン	8A6	アム記
78F	オボンスター	7BD	ヒデキスーツ	800	アムエムブレム		道具	86E	サクション	8A7	エマ記
790	ノーンノリット	7BE	星魔術の服	801	地の紋	7ED	快気の種	86F	アブソープション	8A8	サンゾノバ記
791	バーズリレイン	7BF	ルーンメイル	802	鉄の紋	7EE	快気の実	870	アンミレイション	8A9	ゼネス記
792	ロックスター	7C0	風雷の鎧	803	褐地の紋	7EF	元気の実	871	ジャンプ	8AA	ゴート記
793	フレイル	7C1	凍土のガーブ	804	エマクレスト	7F0	ブレスの果実	872	ハイジャンプ	8AB	カンス記

（島根県／KOBY）

〈第6表〉「HOSHIGAMI」コインリスト

xxx	コイン	301	グレン	203	ブレン	105	ゼファート	506	ノバイア	208	リテイン	509	テスペイン
000	ボンガ	401	グレアム	303	ブーリア	205	ゼフィン	606	ノバイブ	308	リコイン	00A	スピカ
100	ボンテス	002	ガイガ	403	ブルゼネス	305	ゼノ	007	ノピュア	408	レンス	10A	テラー
200	ボンテオ	102	ガイズ	004	ライラ	405	ゼノカンス	107	リムーブ	009	ボズン	20A	コンティ
300	ボルンガ	202	ガルフォ	104	ライクル	006	キュア	207	リレイク	109	デビン	30A	デコイン
400	ボンゾノバ	302	ガイン	204	ライズン	106	キュアレ	307	ガーシュ	209	ミンタル	40A	ティバン
001	グルーラ	402	ガルエマ	304	ライニート	206	キュアズ	407	スターラ	309	オラバン	50A	エルバン
101	グレイス	003	ブリス	404	ライゴート	306	リキュア	008	リライト	409	アバン	60A	バンフレア
201	グルネド	103	ブリスタ	005	ゼル	406	リバイン	108	リラクス				

（島根県／KOBY）

〈第7表〉「HOSHIGAMI」精霊リスト

xx	精霊	01	エマ	03	ゼネス	05	カンス	06	エルヴィラ	07	バグティス		
00	アム	02	サンゾノバ	04	ゴート								

（島根県／KOBY）

〈第8表〉『リーズのアトリエ ～オルドールの錬金術士～』アイテムリスト

xxx	アイテム	541	フラム（ふつうの）	543	フラム（デカイ）	545	フラム（ハイパワー）
	さ・ぼうく	542	フラム（金色）	544	フラム（ちっこい）	546	フラム（高ひんしつ）

■15年ぶりにパソコンを買います。（京都府城陽市／綾林 貞夫） ■90年代前半に買ったパソコンなら、搭載OSはWindows3.1、もしくはMS DOSでしょうか。■もWindows3.1→95→XP、それと並行してSystem 8（漢字Talk）→OS 8→OS 9とたどってきましたが、いつもお古ばかり…

547	メガフラム（ふつうの）
548	メガフラム（金色）
549	メガフラム（デカイ）
54A	メガフラム（ちっこい）
54B	メガフラム（ハイパワー）
54C	メガフラム（高ひんしつ）
54D	ギガフラム（ふつうの）
54E	ギガフラム（金色）
54F	ギガフラム（デカイ）
550	ギガフラム（ちっこい）
551	ギガフラム（ハイパワー）
552	ギガフラム（高ひんしつ）
553	テラフラム（ふつうの）
554	テラフラム（金色）
555	テラフラム（デカイ）
556	テラフラム（ちっこい）
557	テラフラム（ハイパワー）
558	テラフラム（高ひんしつ）
559	メガうに（ふつうの）
55A	メガうに（みどり色）
55B	メガうに（むらさき）
55C	メガうに（いいかおり）
55D	メガうに（ハイパワー）
55E	メガうに（高ひんしつ）
55F	ギガうに（ふつうの）
560	ギガうに（みどり色）
561	ギガうに（むらさき）
562	ギガうに（いいかおり）
563	ギガうに（ハイパワー）
564	ギガうに（高ひんしつ）
565	テラうに（ふつうの）
566	テラうに（みどり色）
567	テラうに（むらさき）
568	テラうに（いいかおり）
569	テラうに（ハイパワー）
56A	テラうに（高ひんしつ）
56B	たる（ふつうの）
56C	たる（みどり色）
56D	たる（むらさき）
56E	たる（オレンジ色）
56F	たる（金色）
570	たる（デカイ）
571	はがねのたる（ふつうの）
572	はがねのたる（みどり色）
573	はがねのたる（むらさき）
574	はがねのたる（オレンジ色）
575	はがねのたる（金色）
576	はがねのたる（デカイ）
577	ちきゅうぎ（ふつうの）
578	ちきゅうぎ（みどり色）
579	ちきゅうぎ（むらさき）
57A	ちきゅうぎ（オレンジ色）
57B	ちきゅうぎ（金色）
57C	ちきゅうぎ（デカイ）
582	原初のたまご（ふつうの）
583	原初のたまご（あかい）
584	原初のたまご（あおい）
585	原初のたまご（きいろい）
586	原初のたまご（くろい）
587	原初のたまご（ハイパワー）
588	天体のエイリアス（ふつうの）
589	天体のエイリアス（ハイパワー）
717	たんけん
718	ブロードノート
719	どうの剣
71A	レピアル
71B	ファルカタ
71C	はがねの剣
71D	グラセンノート
71E	てんしの剣
71F	まほうの剣
720	聖なる剣
721	サイコノート
722	プディングノード
723	スイートノード
724	ロングノード
725	スレイヤーノード
726	クレイモア
727	カノバネゲル

728	タイタンノート
729	白銀の剣
72A	めがみの剣
72B	光の剣
72C	ザッハノート
72D	スイートセイバー
72E	木のつえ
72F	どうのつえ
730	はがねのつえ
731	プリムスタッフ
732	グラセンスタッフ
733	伝説のつえ
734	マジカルステッキ
735	グラセンステッキ
736	錬金術士のつえ
737	けんじゃのつえ
738	プディングのつえ
739	ケーキスタッフ
73A	ザッハステッキ
73B	こんぼう
73C	メイス
73D	どうのメイス
73E	ヤクトメイス
73F	かちわり丸
740	グラセンメイス
741	かちわりケーキ
742	トルテンメイス
743	くだものナイフ
744	しこみナイフ
745	とうぞくのナイフ
746	アサシンニードル
747	ナハトアングリフ
748	しにがみのハリ
749	あくまのツメ
74A	つむじ風のナイフ
74B	スイートナイフ
74C	ふつうの服
74D	じょうぶな服
74E	オルトールの服
74F	冒険者の服
750	とうぞくの服
751	きよらかな服
752	聖なる服
753	かたはねのマント
754	ステインル家の服
755	ヘンな服
756	すごくヘンな服
757	ふしぎな服
758	すごくふしぎな服
759	あまい服
75A	クリーミーな服
75B	かわのよろい
75C	トゲトゲのよろい
75D	どうのむねあて
75E	てつのむねあて
75F	グラセンヘスト
760	てんしのよろい
761	きよらかなよろい
762	聖なるよろい
763	ヘンなよろい
764	ふしぎなよろい
765	デコレーション
766	ぷりぷりなよろい
767	ザッハメイル
768	プレートメイル
769	ヘビープレート
76A	きしのよろい
76B	白銀のよろい
76C	グラセンアーマー
76D	めがみのよろい
76E	光のよろい
76F	ヘビーデコ
770	プレートプリン
771	きぞくの服
772	パーティードレス
773	モーニング
774	セクシードレス
775	サイコドレス
776	ステインルドレス

777	王女のドレス
778	スイーツスーツ
779	クリームドレス
77A	みずくのドレス
やくひん	
58C	じょうりゅう水
58D	アルテナの水
58E	アルテナなんこう（ふつうの）
58F	アルテナなんこう（いいかおり）
590	アルテナなんこう（ハイパワー）
591	アルテナなんこう（高ひんしつ）
592	エルキシル剤（ふつうの）
593	エルキシル剤（カッコイイ）
594	エルキシル剤（金色）
595	エルキシル剤（ハイパワー）
596	エルキシル剤（高ひんしつ）
597	ウイッチなんこう（ふつうの）
598	ウイッチなんこう（ハイパワー）
599	ウイッチなんこう（高ひんしつ）
59A	生命のサプリ（ふつうの）
59B	生命のサプリ（高ひんしつ）
59C	ふろうのサプリ（ふつうの）
59D	ふろうのサプリ（高ひんしつ）
59E	リュンケの目薬（ふつうの）
59F	リュンケの目薬（高ひんしつ）
5A0	ちしきの目薬（ふつうの）
5A1	ちしきの目薬（高ひんしつ）
5A2	力のタブレット（ふつうの）
5A3	力のタブレット（高ひんしつ）
5A4	強力のタブレット（ふつうの）
5A5	強力のタブレット（高ひんしつ）
5A6	鉄ドリンク（ふつうの）
5A7	鉄ドリンク（高ひんしつ）
5A8	はがねドリンク（ふつうの）
5A9	はがねドリンク（高ひんしつ）
5AA	あさつゆティー（ふつうの）
5AB	あさつゆティー（高ひんしつ）
5AC	ネクタルティー（ふつうの）
5AD	ネクタルティー（高ひんしつ）
5AE	ポーション（ふつうの）
5AF	ポーション（高ひんしつ）
5B0	ウロボポーション（ふつうの）
5B1	ウロボポーション（高ひんしつ）
5B2	風のオーブ（ふつうの）
5B3	風のオーブ（高ひんしつ）
5B4	はやてのオーブ（ふつうの）
5B5	はやてのオーブ（高ひんしつ）
5B6	マジカルボンボン（ふつうの）
5B7	マジカルボンボン（ハイパワー）
5B8	マジカルボンボン（高ひんしつ）
5B9	ウォーボンボン（ふつうの）
5BA	ウォーボンボン（ハイパワー）
5BB	ウォーボンボン（高ひんしつ）
5BC	マジカルシールド（ふつうの）
5BD	マジカルシールド（ハイパワー）
5BE	マジカルシールド（高ひんしつ）
5BF	ウォーシールド（ふつうの）
5C0	ウォーシールド（ハイパワー）
5C1	ウォーシールド（高ひんしつ）
5C2	マジカルフラグ（ふつうの）
5C3	マジカルフラグ（ハイパワー）
5C4	マジカルフラグ（高ひんしつ）
5C5	ウォーフラグ（ふつうの）
5C6	ウォーフラグ（ハイパワー）
5C7	ウォーフラグ（高ひんしつ）
アクセサリー	
5C8	アイセンバレッタ
5C9	グナーデバレッタ
5CA	ヴァンサリング
5CB	アイスリング
5CC	ほのおのリング
5CD	たいようのカフス
5CE	アルムアンク
5CF	ゲベートアンク
5D0	ほわ毛のくつ
5D1	ミーティアのくつ
5D2	エムロートピアス
5D3	サフィールピアス
5D4	リュビピアス

5D5	アバカーンピアス
5D6	にじのラリエット
5D7	パルフューム
5D8	メルクリウスアイ
5D9	流星のかみかざり
しょくひん	
5DA	ドラジェ（ふつうの）
5DB	ドラジェ（くろい）
5DC	ドラジェ（金色）
5DD	ドラジェ（カワイイ）
5DE	チョコラット（ふつうの）
5DF	チョコラット（しろい）
5E0	チョコラット（金色）
5E1	チョコラット（カワイイ）
5E2	ココロン（ふつうの）
5E3	ココロン（カワイイ）
5E4	ココロン（いいかおり）
5E5	アイゼンバール（ふつうの）
5E6	アイゼンバール（カッコイイ）
5E7	アイゼンバール（金色）
5E8	アイゼンバール（くろい）
5E9	カントホルノ（ふつうの）
5EA	カントホルノ（デカイ）
5EB	カントホルノ（ちっこい）
5EC	カントホルノ（みどり色）
5ED	シュー（ふつうの）
5EE	シュー（くろい）
5EF	シュー（しろい）
5F0	げきからシュー（ふつうの）
5F1	げきからシュー（くろい）
5F2	げきからシュー（しろい）
5F3	ナットミルク
5F4	ホットチョコ
5F5	シャリオチーズ（ふつうの）
5F6	シャリオチーズ（オレンジ色）
5F7	シャリオチーズ（金色）
5F8	シャリオチーズ（デカイ）
5F9	シャリオチーズ（いいかおり）
5FA	ぷにプディング（ふつうの）
5FB	ぷにプディング（デカイ）
5FC	ぷにプディング（金色）
5FD	ぷにプディング（くろい）
5FE	ぷにプディング（カワイイ）
5FF	ジュエルアイス（ふつうの）
600	ジュエルアイス（みどり色）
601	ジュエルアイス（むらさき）
602	ジュエルアイス（オレンジ色）
603	ジュエルアイス（金色）
604	タンシオ（ふつうの）
605	タンシオ（デカイ）
606	ブラックスープ（ふつうの）
607	ブラックスープ（しろい）
608	カステエラ（ふつうの）
609	カステエラ（金色）
60A	カステエラ（いいかおり）
60B	カスタニェヘルク（ふつうの）
60C	カスタニェヘルク（くろい）
60D	カスタニェヘルク（しろい）
60E	カスタニェベルク（いいかおり）
60F	あたしのケーキ（ふつうの）
610	あたしのケーキ（カワイイ）
611	あたしのケーキ（いいかおり）
612	チーズケーキ（ふつうの）
613	チーズケーキ（金色）
614	チーズケーキ（デカイ）
615	チーズケーキ（カワイイ）
616	チーズケーキ（いいかおり）
617	ザッハトルテ（ふつうの）
618	ザッハトルテ（金色）
619	ザッハトルテ（しろい）
61A	ザッハトルテ（ハイパワー）
61B	ザッハトルテ（高ひんしつ）
61C	やさいもり（ふつうの）
61D	やさいもり（デカイ）
61E	やさいもり（ちっこい）
61F	きのこもり（ふつうの）
620	きのこもり（デカイ）
621	きのこもり（ちっこい）
622	やさいシチュー

DS

623	パノノア
624	エスカペーシュ（ふつうの）
625	エスカペーシュ（ハイパワー）
626	エスカペーシュ（高ひんしつ）
627	金のしおやき（ふつうの）
628	金のしおやき（ハイパワー）
629	金のしおやき（高ひんしつ）
62A	カルパッチョ（ふつうの）
62B	カルパッチョ（ハイパワー）
62C	カルパッチョ（高ひんしつ）
62D	魚のヒレスープ（ふつうの）
62E	魚のヒレスープ（ハイパワー）
62F	魚のヒレスープ（高ひんしつ）
6F5	シャリオミルク
6F6	小麦粉
6F7	ちきゅうぎの玉
6F8	岩さとう
6F9	がんえん
6FA	ピーマン（みどり色）
6FB	ピーマン（あかい）
6FC	ピーマン（きいろい）
6FD	にんじん（あかい）
6FE	にんじん（みどり色）
6FF	にんじん（デカイ）
700	ほうれんそう（みどり色）
701	ほうれんそう（あかい）
702	ほうれんそう（金色）
その他	
57D	プライスプリノノ
57E	あんこくプリノノ（ふつうの）
57F	あんこくプリノノ（ハイパワー）
580	おしおきロープ（ふつうの）
581	おしおきロープ（ハイパワー）
58A	フェロモンアロマ
58B	ときのせきばん
630	ローノク（ふつうの）
631	ローノク（あかい）
632	ローノク（あおい）
633	ローノク（きいろい）
634	リターンゲート
635	つるはし
636	スーパーつるはし
637	ハイパーつるはし
638	とあみ
639	スーパーとあみ
63A	ハイパーとあみ
63B	中和剤その1
63C	中和剤その2
63D	中和剤その3
63E	中和剤その4
63F	中和剤その5
640	中和剤その6
641	けんま剤（ふつうの）
642	けんま剤（金色）
643	けんま剤（いいかおり）
644	けんま剤（高ひんしつ）
645	ルミネセンス水
646	国宝ぬの
647	世界れいこん水
648	植物用栄養剤
649	生きてるナワ（ふつうの）
64A	生きてるナワ（カッコイイ）
64B	生きてるナワ（カワイイ）
64C	生きてるぞうきん（ふつうの）
64D	生きてるぞうきん（カッコイイ）
64E	生きてるぞうきん（カワイイ）
64F	生きてるモップ（ふつうの）
650	生きてるモップ（カッコイイ）
651	生きてるモップ（カワイイ）
652	生きてるホウキ（ふつうの）
653	生きてるホウキ（カッコイイ）
654	生きてるホウキ（カワイイ）
655	生きてるたる（ふつうの）
656	生きてるたる（カッコイイ）
657	生きてるたる（カワイイ）
658	錬金術の灰
659	黒いカタマリ
65A	メタスフィア
65B	カラス玉（ふつうの）
65C	ガラス玉（あかい）
65D	ガラス玉（あおい）
65E	カラス玉（きいろい）
65F	カラス玉（金色）
660	白竜石
661	シュヴェアメタル
662	カブファイト
663	タイタニウム
664	プラティーン
665	エムロート（ふつうの）
666	エムロート（デカイ）
667	エムロート（高ひんしつ）
668	サフィール（ふつうの）
669	サフィール（デカイ）
66A	サフィール（高ひんしつ）
66B	リュビ（ふつうの）
66C	リュビ（デカイ）
66D	リュビ（高ひんしつ）
66E	アバカーン
66F	賢者の石（ふつうの）
670	賢者の石（きいろい）
671	アルカナス
672	妖精のうでわ
673	とっこうやく
674	うに（ふつうの）
675	うに（あおい）
676	うに（デカイ）
677	うに（ちっこい）
678	うに（金色）
679	ニューズ（ふつうの）
67A	ニューズ（デカイ）
67B	ニューズ（ちっこい）
67C	ニューズ（金色）
67D	さんまいばね（ふつうの）
67E	さんまいばね（あかい）
67F	さんまいばね（あおい）
680	さんまいばね（金色）
681	トンケルハイト（きいろい）
682	トンケルハイト（あかい）
683	ミレニアバーム
684	みつろう（ふつうの）
685	みつろう（いいかおり）
686	カリカリの実（あかい）
687	カリカリの実（あおい）
688	カリカリの実（むらさき）
689	カリカリの実（デカイ）
68A	カリカリの実（金色）
68B	天然クリーム（ふつうの）
68C	天然クリーム（あかい）
68D	ランドー（あかい）
68E	ランドー（あおい）
68F	ランドー（きいろい）
690	ランドー（デカイ）
691	ランドー（金色）
692	ヘラドナ（ふつうの）
693	ヘラドナ（いいかおり）
694	ヘラドナ（金色）
695	まほうの草（ふつうの）
696	まほうの草（デカイ）
697	まほうの草（金色）
698	まほうの草（しろい）
699	バルメ（ふつうの）
69A	バルメ（デカイ）
69B	バルメ（ちっこい）
69C	やどりぎ
69D	ましょのつめ
69E	くず木
69F	ウイノキィの実（ふつうの）
6A0	ウイノキィの実（いいかおり）
6A1	ウイノキィの実（しろい）
6A2	ウイノキィの実（金色）
6A3	プチアイヒェ（ふつうの）
6A4	プチアイヒェ（デカイ）
6A5	クレイン草
6A6	くるくる草
6A7	みずかね
6A8	プロイス湖の水
6A9	あさつゆのしずく
6AA	モリノノ滝の水
6AB	キングマグ（あおい）
6AC	キングマグ（くろい）
6AD	キングマグ（金色）
6AE	ザルティーネ（あおい）
6AF	ザルティーネ（しろい）
6B0	ザルティーネ（くろい）
6B1	テメフイノシュ（あかい）
6B2	テメフイノシュ（あおい）
6B3	テメフイノシュ（金色）
6B4	テメフイノシュ（デカイ）
6B5	金シャケ
6B6	ムノシェル（しろい）
6B7	ムノシェル（むらさき）
6B8	ムノシェル（金色）
6B9	ムノシェル（デカイ）
6BA	ムノシェル（ちっこい）
6BB	雲のかけら（しろい）
6BC	雲のかけら（くろい）
6BD	雲のかけら（デカイ）
6BE	カレイトストーン
6BF	しゃこう石
6C0	ミルキーシェム（ふつうの）
6C1	ミルキーシェム（あおい）
6C2	ミルキーシェム（いいかおり）
6C3	フェスト砂
6C4	グリューネキース
6C5	氷石
6C6	レンェン石
6C7	ポリノシュ
6C8	グラセン鉱石
6C9	いん石のカケラ
6CA	キラキラの砂
6CB	黒ねんど
6CC	赤鉱石
6CD	黄鉱石
6CE	緑鉱石
6CF	ぷにぷに玉（ふつうの）
6D0	ぷにぷに玉（デカイ）
6D1	ぷにぷに玉（ちっこい）
6D2	マンドラゴラの根（ふつうの）
6D3	マンドラゴラの根（みどり色）
6D4	みわくの花（ふつうの）
6D5	みわくの花（いいかおり）
6D6	みわくの花（くろい）
6D7	みわくの花（金色）
6D8	トラゴヘルノ（ふつうの）
6D9	トラゴヘルノ（金色）
6DA	何かのたまご
6DB	ほわ毛
6DC	国宝虫の糸
6DD	りゅうのした（ふつうの）
6DE	りゅうのした（デカイ）
6DF	モコモス
6E0	ブラウウイング（あおい）
6E1	ブラウウイング（あかい）
6E2	モクモクタケ（ふつうの）
6E3	モクモクタケ（カワイイ）
6E4	アンコクタケ（くろい）
6E5	アンコクタケ（しろい）
6E6	美食きのこ（いいかおり）
6E7	美食きのこ（デカイ）
6E8	美食きのこ（金色）
6E9	たかのつめ
6EA	リザードテイル
6EB	せかいしゅの葉（ふつうの）
6EC	せかいしゅの実（あかい）
6ED	せかいしゅの葉（きいろい）
6EE	野生のにく（ふつうの）
6EF	野生のにく（いいかおり）
6F0	ふしちょうのはね（あかい）
6F1	ふしちょうのはね（金色）
6F2	りゅうのキバ（ふつうの）
6F3	りゅうのキバ（カッコイイ）
6F4	りゅうのキバ（デカイ）
703	コロンのつの（ふつうの）
704	コロンのつの（デカイ）
705	コロンのつの（カワイイ）
706	ウイノキィの毛（あかい）
707	ウイノキィの毛（しろい）
708	ウイノキィの毛（カッコイイ）
709	たるのかけら（ふつうの）
70A	たるのかけら（金色）
70B	世界れいこん
70C	スイートキューブ
70D	ナッツキューブ
70E	パズルキューブ
70F	幻のぷにぷに玉
710	伝説のカノラ
711	のろいのつるぎ
712	ペンテクロイノ
713	いにしえのコイン
714	水晶のどくろ
715	実形のかけら
716	はがねのしんぞう
77B	ふつうのかま
77C	あたしのかま
77D	使いなれたかま
77E	しゅくれんのかま
77F	ミラクルがま
780	きゅうきょくがま
781	ふつうの料理道具
782	あたしの料理道具
783	高級料理道具
784	たつしん料理道具
785	ミラクル料理道具
786	さいごの料理道具
787	ふつうのフラスコ
788	あたしのフラスコ
789	フラスコセット
78A	高級フラスコ
78B	ミラクルフラスコ
78C	さいごのフラスコ
78D	ふつうの反射炉
78E	あたしの反射炉
78F	使いなれた反射炉
790	しゅくれんの反射炉
791	ミラクル反射炉
792	さいごの反射炉
793	錬金術のたまご
794	あたしのたまご
795	使いなれたたまご
796	ふしぎなたまご
797	ミラクルたまご
798	さいごのたまご
799	オレとばくだん
79A	オレとばくだん2
79B	エルスクーラリオ
79C	金ようもうのしょ
79D	オトマルぶんしょ
79E	オルトール錬金術
79F	グレイゴの本
7A0	グレイゴのレシピ
7A1	スイーノれつでん
7A2	りょうりの錬金術
7A3	ザ・石
7A4	ミスリーンいがく
7A5	錬金術こっざ1
7A6	錬金術こっざ2
7A7	錬金術こっざ3
7A8	錬金術こっざ4
7A9	きんたんのしょ
7AA	あまいせいかつ1
7AB	あまいせいかつ2
7AC	きぞくの世界1
7AD	きぞくの世界2
7AE	錬金術だいすき
7AF	生命のしんぴ
7B0	たつしん料理
7B1	にちようたいく
7B2	しんぴドリンク
7B3	続しんぴドリンク
7B4	アクセサリの本
7B5	女の子のオシャレ
7B6	みせる！オシャレ
7B7	おうえんカタログ
7B8	アスリートの道1
7B9	アスリートの道2

（島根県／KOBY）

●PSPはリメイク作品ばかりですね。DSでは新作がたくさん出ているのに。（愛知県春日井市／クロノス）●DSはその操作特性を活かすとなると「FF III」のようにタッチペンを必要最低限にしか使わない移植では物足りないのです。むしろ新たに作ったほうが活かせる要素を盛り込めそう。

PS2&PSP

PS2 お嬢様組曲 -Sweet Concert-

PS2PAR用コード

マスターコード
EC87848C 14435D70
セーブするとＣＧ全開
1C859FBC 27EFB00C
セーブすると既読フラグ全開
1C859F74 284FE7A5

（住所不明／シアル）

PS2 オーディンスフィア

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878530 144570C0
貨幣拾うと999枚
1C8A9E48 3854E404
1C8A9E4C 15F6E79D
1C8A9E50 B8D4E7A5

拾った貨幣のみ有効。

HPゲージ最大維持
1C8DC534 90F3EB79
1C8DC548 B0F3EB7D
POWERゲージ最大維持
1C8DC558 58F6E8F5
1C8DC570 78F6E8D9
1C8DC574 DA56E7C1
1C8DC578 D854E7A5

冒頭のチュートリアルシーンでは使わないよう注意。

サイファーゲージ1000
1C8DC5DC 3855E4FD
1C8DC5E0 15F6E79D
1C8DC5E4 B8F5EB95
サイファーゲージ最大維持
1C8DC5DC 98F5EB97
1C8DC5E0 15F6E79D
1C8DC5E4 B8F5EB95
サイファー経験値入手すると最大
1C8F8FE8 0456E7A8
1C8F8FFC B23AEB89
サイファー経験値獲得倍率
1C8F8FE0 1459Fxxx

xxxはF65＝経験値２倍、F25＝経験値４倍、FE5＝経験値８倍、EA5＝経験値16倍、E65＝経験値32倍、E25＝経験値64倍、EE5＝経験値128倍になる。

HP9999／9999
1C8DC530 C8F6B010
1C8DC534 3853089C
1C8DC220 0C585723
1C8DC224 B0F3EB79
1C8DC548 B0F3EB7D
HP経験値入手すると最大
1C8F91D4 0456E7A8
1C8F91EC B23AEB91
HP経験値獲得倍率
1C8F91CC 14466xxx

xxxは765＝経験値２倍、725＝経験値４倍、7E5＝経験値８倍、6A5＝経験値16倍、665＝経験値32倍、625＝経験値64倍、6E5＝経験値128倍。以上４つのコードは冒頭のチュートリアルシーンでは使わないよう注意。

オプションから難易度HELL選択可能
1CA51EEC 3854E7A8
1CA51E20 3854E7A1

難易度が４番め（星３つの下空白部分）まで選択可能。HELLではHPレベルが上がってもHP上限が初期状態に戻る。

メルセデスの弾減らない
1CBA0ABC 3854E788
敵の攻撃に当たらない
1C8DC538 0456E7BE
1C8DC5DC B8E2EB41
1C8DC5E0 15F6E79D

敵のふっ飛ばし攻撃には未対応。暑さ、寒さによるダメージは受けるので注意。

パワー切れ状態すぐ回復
1CA8C8D8 1456E7A5
1CA8C814 1456E7A5
1CA8CB98 7A56E8D9

チュートリアルでの使用も可能。

戦闘評価つねに５
1C8AFD20 B0C2E719
チェイン数途切れない
1CB44270 0456E7B3
1CB44598 38D4E7A5
料理屋ただ食い
1CA57A58 3853E7A6
1CA577B8 0456E7CA

素材、金がなくても注文できる。

本全部出現
3D0DB250 1456E7A4
テキストアーカイブ全開
1D0DB044 61DFB00C
1D0DB048 61DFB00C
1D0DB04C 61DFB00C
1D0DB050 61DFB00C
1D0DB054 61DFB00C
1D0DB08C 61DFB00C
1D0DB090 81DFB00C

本編プレイ中に、ソフトリセット（L1＋R1＋SELECT＋STARTボタン）をして本選択からやり直すと有効。

ストーリーアーカイブ全開
1D0DA8F0 1456E7A4
1D0DA8F4 1456E7A4
1D0DA8F8 1456E7A4
1D0DA8FC 1456E7A4
1D0DA800 1456E7A4
1D0DA804 1456E7A2
1D0DA808 1456E7A3
1D0DA80C 1456E7A3
1D0DA810 1456E7A3
1D0DA814 1456E7A3
1D0DA818 1456E7A3
1D0DA81C 1456E7A7
1D0DB094 61DFB00C
1D0DB098 61DFB00C
1D0DB09C 61DFB00C
3D0DB0A0 1456E70C
デバッグメニュー表示
0CD88A84 1456B0FB
1CAE6A64 143B3421
0CD88A84 1456B04B
1CAE6A64 143B3BA9

スタートメニュー表示中（ホームポイントまたはラウンドでSTARTボタン）にSELECT＋上ボタンでデバッグON、SELECT＋下ボタンでデバッグOFF。デバッグ中の操作は十字キーで項目選択、○ボタンで決定、×ボタンで別画面に移動。また別画面に移動すると、デバッグOFFにしてもデバッグから抜けられなくなり、選択項目によってはハングしたりシナリオ展開がおかしくなる場合もあるので注意すること。

（東京都葛飾区／Myana）

入手済み硬貨999枚
1CBDE168 88D4DFA7
1CBDE16C B8D4DFA5
アイテム食べるとHP Lv 99
1C8F9064 1456E7A5
フォゾン吸収でサイファーLv 99
1C8F8EBC 1456E7A5
Chain増加量変更
1CB448CC 3873Exxx

xxxは7A8＝＋3、79E＝＋9、7C2＝＋37、77C＝＋111、404＝999。

メルセデス弾薬最大維持
0CD888E0 1456E6A1

●自分用のPCを安く手に入れる一番の方法は？（北海道帯広市／日高堂）◎譲り受けることでしょう。しかも近くの人からなら送料もかかりません。たんにWindowsXPを導入するだけなら、ふた世代前のスペックでも十分に動くはずなので、友人・知人にいろいろ聞いて回ってみては？

1CBA1B0C 0456E7A0
0CD888E0 1456E69D
1CBA1B0C C496E79B

SELECT＋L1ボタンでON、SELECT＋R1ボタンでOFF。チュートリアル時はOFFにすること。

HP倍率変更
1C9A2A28 868DE906
1C9A2A2C 1B2DE7A6
1C9A2A30 2054xxxx
1C9A2A34 2055yyyy
1C9A2A38 142DD7A0
1C9A2A40 15F6E79D
1C8F8BC8 1053BD65

xxxxはプレイヤー、yyyyは出現する敵に対して有効。xxxxとyyyyはそれぞれ288F＝0.1倍、245D＝0.5倍、25DD＝1倍（通常）、255D＝2倍、2645＝5倍、26C5＝10倍、F025＝100倍。また、セーブには反映されない。

プレイヤー補助

必須コード
1C9A2B28 84D5E906
1C9A2B2C 1C35E7A6
1C9A2B30 C836E7C6
1C9A2B20 0C58E39D
1C8F06DC 1053BDA5

以下の8つのコードを使用するさいは必ず併用すること。

HP最大維持
1C9A2B38 90D5EB79
1C9A2B3C B0D5EB7D

PP最大維持
1C9A2B48 88CEEB97
1C9A2B4C B8CEEB95

パワーゲージ0でも攻撃可能
1C9A2B6C 88CEE9E5
1C9A2B70 234EB0EC
1C9A2B74 B8CEE9E5

ステータス正常維持
1C9A2B78 B8D6EB35

スーパーアーマー
1C9A2B54 284EE4FD
1C9A2B58 B8CEEB19
1C9A2B5C B8CEEB1B

攻撃を受けても、のけぞらなくなる。

半無敵化
1C9A2B60 284EE78D
0CD888E0 1456E6A6
1C9A2B64 B8CEEB41
0CD888E0 1456E6A7
1C9A2B64 1456E7A5

敵の攻撃を無力化するが寒さなどによるHP減少あり。SELECT＋L2ボタンでON、SELECT＋R2ボタンでOFF。

物理攻撃力変更
1C9A2B80 204E2xxx
1C9A2B84 B0CEEB3D

xxxは7A5＝2倍、765＝3倍、745＝5倍、6C5＝10倍、645＝20倍、5DD＝100倍。

R3ボタンで敵瀕死
1C9A2B34 1456E7A5
0CD888E0 1456EBA5
1C9A2B34 B0D6EB7D
（住所不明／シアル）

X TE用コード

マスターコード
F0100208 0011BF2B

貨幣拾うと999枚
201F1D20 240203E7
201F1D24 03E00008
201F1D28 A4820000

拾った貨幣のみ有効。

HPゲージ最大維持
201A420C 8CE3046C
201A4220 ACE30468

POWERゲージ最大維持
201A4230 C4E007D0
201A4248 E4E007CC
201A424C 46000024
201A4250 44020000

冒頭のチュートリアルシーンでは使わないよう注意。

サイファーゲージ1000
201A42B4 240103E8
201A42B8 03E00008
201A42BC A4E10470

サイファーゲージ最大維持
201A42B4 84E10472
201A42B8 03E00008
201A42BC A4E10470

サイファー経験値入手すると最大
20180CC0 10000003
20180CD4 AE24047C

サイファー経験値獲得倍率
20180CB8 00052xxx

xxxは840＝経験値2倍、880＝経験値4倍、8C0＝経験値8倍、900＝経験値16倍、940＝経験値32倍、980＝経験値64倍、9C0＝経験値128倍になる。

HP9999／9999
201A4208 54E0FFFB
201A420C 2403270F
201A41F8 08069086
201A41FC ACE3046C
201A4220 ACE30468

HP経験値入手すると最大
20180EAC 10000003
20180EC4 AE240474

HP経験値獲得倍率
20180EA4 00108xxx

xxxは040＝経験値2倍、080＝経験値4倍、0C0＝経験値8倍、100＝経験値16倍、140＝経験値32倍、180＝経験値64倍、1C0＝経験値128倍。以上4つのコードは冒頭のチュートリアルシーンでは使わないよう注意。

オプションから難易度HELL選択可能
1CA51EEC 3854E7A8
1CA51E20 3854E7A1

難易度が4番め（星3つの下空白部分）まで選択可能。HELLではHPレベルが上がってもHP上限が初期状態に戻る。

メルセデスの弾減らない
202F8994 24020063

敵の攻撃に当たらない
201A4210 10000029
201A42B4 A4FC04A4
201A42B8 03E00008

敵のふっ飛ばし攻撃には未対応。暑さ、寒さによるダメージは受けるので注意。

パワー切れ状態すぐ回復
203147B0 00000000
203147EC 00000000
20314870 E60007CC

チュートリアルでの使用も可能。

戦闘評価つねにS
201F7AF8 AC9C008C

チェイン数途切れない
2025C148 10000016
2025C270 24820000

料理屋ただ食い
2032F930 24030001
2032F490 1000003D

素材、金がなくても注文できるようになる。

本全部出現
019A3128 00000007

テキストアーカイブ全開
219A2F1C FFFFFFFF
219A2F20 FFFFFFFF
219A2F24 FFFFFFFF
219A2F28 FFFFFFFF
219A2F2C FFFFFFFF
219A2F64 FFFFFFFF
219A2F68 FFFFFFFF

本編プレイ中に、ソフトリセット（L1＋R1＋SELECT＋STARTボタン）をして本選択からやり直すと有効。

ストーリーアーカイブ全開
219A27C8 00000007
219A27CC 00000007
219A27D0 00000007

●PSPのブラウザではページ内検索ができなくて不便。2ちゃんでsage進行のスレを探すのが面倒。（北海道室蘭市／カル愛）●たしかにそうなんですよね〜 でも●は、マニアックなPSPからではなく万人受けのするDSから「みなトン」とか書き込んでみたい。もちろんタッチペン使用。

219A27D4 00000007
219A27D8 00000007
219A27DC 00000005
219A27E0 00000006
219A27E4 00000006
219A27E8 00000006
219A27EC 00000006
219A27F0 00000006
219A27F4 00000002
219A2F6C FFFFFFFF
219A2F70 FFFFFFFF
219A2F74 FFFFFFFF
019A2F78 000000FF

デバッグメニュー表示
D041095C 0000FFEE
203BE93C 001B7384
D041095C 0000FFBE
203BE93C 001B741C

スタートメニュー表示中（ホームポイントまたはラウンドでSTARTボタン）にSELECT＋上ボタンでデバッグON、SELECT＋下ボタンでデバッグOFF。デバッグ中の操作は十字キーで項目選択、○ボタンで決定、×ボタンで別画面に移動。また別画面に移動すると、デバッグOFFにしてもデバッグから抜けられなくなり、選択項目によってはハングしたり、シナリオ展開がおかしくなる場合もあるので注意すること。

（東京都葛飾区／Myana）

PS2 ギルティギア イグゼクス アクセントコア

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878574 1432F888

体力指定値固定
必須コード
1C9A8028 2043E6FC
1C9A803C 0C570ADA
1C9A8040 9A31E7A3
1C8B1858 0C53B0E5

以下の２つのコードを使用するさいは必ず併用すること。

１Ｐ体力 1C9A802C 3851xxxx
1C9A8030 BA713FAB
２Ｐ体力 1C9A8034 3851xxxx
1C9A8038 BA713E67

xxxxはE641＝最大、E7A6＝１。

テンションゲージMAX
１Ｐ 4CB0FFE0 145608B5
２Ｐ 4CB00128 145608B5

バーストゲージMAX
１Ｐ 4CB0FED8 1456ED2D
２Ｐ 4CB00120 1456ED2D

ガードゲージ変更
１Ｐ 4CB0FFF6 1456xxxx
２Ｐ 4CB0013E 1456xxxx

xxxxはE78C＝128（最大）、E7A5＝0（初期状態）、B025＝－128（最低）。

（長野県／shin）

PS2 きると ～貴方と紡ぐ夢と恋のドレス～

PS2PAR用コード

マスターコード
EC87848C 144305F8

セーブするとEXTRA全開
1C880334 285AE7A6

ＣＧおよびBGM MODEが全開し、オープニングをスキップできるようになる。

セーブすると既読フラグ全開
1C8800A4 285AB00C

（住所不明／シアル）

PS2 この青空に約束を－ ～melody of the sun and sea～

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878560 144788D8

クリアフラグ全開
1C845AF4 0456E7A4

タイトルに「おまけ」「おまかせモード」「約束の日」出現。イベントモードおよびショートストーリー全開。

ＣＧモード参照で全開
3C88D288 1456E709

音楽モード参照で全開
3C888228 1456E79B

メッセージウインドウ色変更
赤の濃度 1C835004 285AE7xx
緑の濃度 1C835350 285AE7xx
青の濃度 1C835398 2859E7xx
不透明度 1C8350C4 2859E7xx

xxはA5＝0%、CC＝25%、8C＝50%、4C＝75%、0C＝100%。

（住所不明／シアル）

PS2 シャイニング・ウィンド

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878530 14459260

所持金最大
1C005F70 17E9C70C

獲得経験値倍率
1CB4BEE8 144A8xxx
1CB4BEEC 148AD7C6
1CB4BEF0 B2B4E7A5

xxxは765＝２倍、725＝４倍、7E5＝８倍、6A5＝16倍、665＝32倍、625＝64倍、6E5＝128倍。

成長ボーナス9999
1C895EAC 385A089C

スキルボーナス9999
1C895EB4 3859089C
1C895EBC 385A089C

以上２つのコードは、一度振り分けを確定したあとに効果が反映される。

１撃でチェイン数最大
1CB1C878 1456E7A5

戦闘中アイテム減らない
1C89594C 1456E7A5

ソウルピース見ると全部入手
1CA84934 3854E7xx
1CA84930 14D4DFC6
1CA84948 B834E7A5

xxはA6＝各１個、9D＝各８個、9E＝各９個、88＝各99個。メニューからソウルピースを閲覧すると反映される。

X TE用コード

マスターコード
F0100208 0011DD4B

所持金最大
2069DC48 05F5E0FF

獲得経験値倍率
20253DC0 0014Axxx
20253DC4 00541021
20253DC8 AEA20000

xxxは040＝２倍、080＝４倍、0C0＝８倍、100＝16倍、140＝32倍、180＝64倍、1C0＝128倍。

成長ボーナス9999
201EDD84 2404270F

スキルボーナス9999
201EDD8C 2405270F
201EDD94 2404270F

以上２つのコードは、一度振り分けを確定したあとに効果が反映される。

１撃でチェイン数最大
20264750 00000000

戦闘中アイテム減らない
201ED624 00000000

ソウルピース見ると全部入手
2031C60C 240200xx
2031C608 00820821
2031C620 A4220000

xxは01＝各１個、08＝各８個、09＝各９個、63＝各99個。メニューからソウルピースを閲覧すると反映され…

（東京都葛飾区／Myana）

PS2　神曲奏界ポリフォニカ

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878560　143EEC4C

以下の3つのコードはセーブ（ロード）すると有効。

クリアフラグON
1C814210　2854E70C

新規開始時、全シナリオを選択できるようになる。

ＣＧモード全開
1C81454C　2854B00C

既読フラグ全開
1C814584　2854B00C

（住所不明／シアル）

PS2　SIMPLE2000シリーズ Vol.117 THE 零戦

PS2PAR用コード

マスターコード
EC87848C　14400500

武器リロードなし
1C835B5C　0456E7A7

必殺技ゲージすぐ貯まる
1C835CCC　1456E7A5

自機ダメージすぐ回復（一撃死あり）
1C84E1CC　20551DA5
1C84E1D0　AFB5E7F1
1C84E1DC　AFB5E7ED

操縦している機体のみ有効。衝突による一撃死あり。

JAPAN SIDEエディット

総撃破数9999
4CB635F4　1456089C

必殺技全開
3CB635E1　1456E79C

全ミッション&機体出現
1CB635A4　1355E69F
4CB635A8　1456E6A6
1CB635AC　1355E6A6
1CB635B0　1355E6A6
3CB635B4　1456E7A6

カラーリング全開
3CB635B5　1456E70C
4CB635B2　1456B00C
1CB635B8　61DFB00C
1CB635BC　81DFB00C
1CB635C0　61DFB00C

エンジン全開
4CB635DE　1456B00C
1CB635E4　61DFB00C
1CB635E8　61DFB00C
1CB635EC　61DFB00C
1CB635F0　61DFB00C

全ミッションランクS
1CB635F4　1456E7A5
1CB635F8　1456E7A5
1CB635FC　1456E7A5
1CB63500　1456E7A5
1CB63504　1456E7A5
1CB63508　1456E7A5
1CB6350C　1456E7A5
1CB63510　1456E7A5
1CB63514　1456E7A5

全ミッションランクS（PAR1.6以降専用）
7CB635F4　144DE7A6
3C978328　1456E7A5

US SIDEエディット

総撃破数9999
4CB63490　1456089C

必殺技全開
3CB6347D　1456E79C

全ミッション&機体出現
1CB63440　1355E69F
4CB63444　1456E6A6
1CB63448　1355E6A6
1CB6344C　1355E6A6
3CB63450　1456E7A6

カラーリング全開
3CB63451　1456E70C
4CB6344E　1456B00C
1CB63454　61DFB00C
1CB63458　61DFB00C
1CB6345C　61DFB00C

エンジン全開
4CB6347A　1456B00C
1CB63480　61DFB00C
1CB63484　61DFB00C
1CB63488　61DFB00C
1CB6348C　61DFB00C

全ミッションランクS
1CB63494　1456E7A5
1CB63498　1456E7A5
1CB6349C　1456E7A5
1CB634A0　1456E7A5
1CB634A4　1456E7A5
1CB634A8　1456E7A5
1CB634AC　1456E7A5
1CB634B0　1456E7A5
1CB634B4　1456E7A5

全ミッションランクS（PAR 1.6以降専用）
7CB63494　144DE7A6
3C978328　1456E7A5

X-TE用コード

マスターコード
F0100364　001E22EB

武器リロードなし
2014D834　10000002

必殺技ゲージすぐ貯まる
2014DBA4　00000000

自機ダメージすぐ回復（一撃死あり）
20155EA4　3C014A00
20155EA8　ADA100D4
20155EB4　ADA100D8

操縦している機体のみ有効。衝突による一撃死あり。

JAPAN SIDEエディット

総撃破数9999
1023B2CC　0000270F

必殺技全開
0023B2B9　0000000F

全ミッション&機体出現
2023B27C　0101010A
1023B280　00000101
2023B284　01010101
2023B288　01010101
0023B28C　00000001

カラーリング全開
0023B28D　000000FF
1023B28E　0000FFFF
2023B290　FFFFFFFF
2023B294　FFFFFFFF
2023B298　FFFFFFFF

エンジン全開
1023B2BA　0000FFFF
2023B2BC　FFFFFFFF
2023B2C0　FFFFFFFF
2023B2C4　FFFFFFFF
2023B2C8　FFFFFFFF

全ミッションランクS
2023B2CC　00000000
2023B2D0　00000000
2023B2D4　00000000
2023B2D8　00000000
2023B2DC　00000000
2023B2E0　00000000
2023B2E4　00000000
2023B2E8　00000000
2023B2EC　00000000

US SIDEエディット

総撃破数9999
1023B368　0000270F

必殺技全開
0023B355　0000000F

全ミッション&機体出現
2023B318　0101010A
1023B31C　00000101
2023B320　01010101
2023B324　01010101
0023B328　00000001

カラーリング全開
0023B329　000000FF
1023B32A　0000FFFF
2023B32C　FFFFFFFF
2023B330　FFFFFFFF
2023B334　FFFFFFFF

エンジン全開
1023B356　0000FFFF
2023B358　FFFFFFFF
2023B35C　FFFFFFFF
2023B360　FFFFFFFF
2023B364　FFFFFFFF

全ミッションランクS
2023B36C　00000000

●PS3は●初からクライマックスだぜ!!（北海道上川郡／無覚）㊙もこの予想以上のクライマックスっぷりにはちょっと驚いているものの。やはり今後発売が予定されているラインナップを考えると、現状はむしろこのあとの、壮大な逆転劇を演出するための短い静寂みたいなものなのかも。

2023B370 00000000
2023B374 00000000
2023B378 00000000
2023B37C 00000000
2023B380 00000000
2023B384 00000000
2023B388 00000000
2023B38C 00000000
（東京都葛飾区／Myana）

PS2 SIMPLE2000シリーズ Vol.118 THE 落武者～怒獲武サムライ登場～

PS2PAR用コード

マスターコード
EC8782E0 1434B5B4
設定難易度「鬼」出現
1CB1777C 61DFB00C
必殺技可能回数減らない
1CB25154 1456E7A4
体力最大維持
1C874F18 B066E745
無敵（ダメージ&のけぞり回避）
1C887734 1456E7A5

被弾時の怒獲武上昇や武器収集は可能。

怒獲武ゲージ上昇すると最大
1C851C88 B233EA49

怒獲武発動中はゲージが減少する。

明智光秀
能力値最大
1CB2515C 1456E788
1CB25160 1456E788
1CB25164 1456E788
1CB25168 1456E788
武器熟練度最大
1CB24FE4 145608B5
1CB24FE8 1456D065
1CB24FEC 145608B5
1CB24FF0 145608B5
1CB24FF4 1456CC6D
1CB24FF8 1456CC6D
経験99段 1CB25158 14BE598C
怒獲武ゲージ最大
1CBF0344 1456E4FD

怒獲武発動中はゲージが減少する。怒獲武ゲージが表示されない場面では、怒獲武を発動することができない。

怒獲武発動時間減らない
1C852CEC 1456E7A5
漢
能力値最大
1CB251A0 1456E788
1CB251A4 1456E788
1CB251A8 1456E788
1CB251AC 1456E788
武器熟練度最大
1CB24F00 145608B5
1CB24F04 1456D065
1CB24F08 1456CC6D
戦闘中
1人め
攻撃力絶大
1CBFFC30 C456E7A5
防御力絶大
1CBFFC34 C456E7A5
巨大化 1CBFFC40 D456E7A5
2人め
攻撃力絶大
1CC08D90 C456E7A5
防御力絶大
1CC08D94 C456E7A5
巨大化 1CC08DA0 D456E7A5
1人倒すと首印数最大
1C8846CC 2053E7A7
1斬りで最高連斬数9999
1C884340 385A089C
連斬数途切れない
1C88454C 1456E7A5
装備画面で所持武器99個
1C892C48 3853E788
1C892C4C B093E7C5
称号&コスチューム全開
1CB1776C 61DFB00C
1CB17770 61DFB00C
1CB17774 61DFB00C
戦国の巻 全面セレクト
1CB174F4 1456E7A4
アイテム自動回収
1CB7BF14 3854E7A5
クリア時 パラメーター振り分けポイント最大
1CB2516C 1456089C
1CB251B0 1456089C

X-TE用コード

マスターコード
F01001B8 0022F217
設定難易度「鬼」出現
2026F454 FFFFFFFF
必殺技可能回数減らない
2027CE2C 00000007
体力最大維持
2010CCF0 AC7000A0
無敵（ダメージ&のけぞり回避）
2011F40C 00000000

被弾時の怒獲武上昇や武器収集は可能。

怒獲武ゲージ上昇すると最大
20129B60 AE2305BC

怒獲武発動中はゲージが減少する。

明智光秀
能力値最大
2027CE34 00000063
2027CE38 00000063
2027CE3C 00000063
2027CE40 00000063
武器熟練度最大
2027CCBC 00002710
2027CCC0 00001F40
2027CCC4 00002710
2027CCC8 00002710
2027CCCC 00001B58
2027CCD0 00001B58
経験99段 2027CE30 0098967F
怒獲武ゲージ最大
2028801C 000003E8

怒獲武発動中はゲージが減少する。怒獲武ゲージが表示されない場面では、怒獲武を発動することはできない。

怒獲武発動時間減らない
2012ABC4 00000000
漢
能力値最大
2027CE78 00000063
2027CE7C 00000063
2027CE80 00000063
2027CE84 00000063
武器熟練度最大
2027CCD8 00002710
2027CCDC 00001F40
2027CCE0 00001B58
経験99段 2027CE74 0098967F
戦闘中
1人め
攻撃力絶大
20287B08 50000000
防御力絶大
20287B0C 50000000
巨大化 20287B18 40000000
2人め
攻撃力絶大
20290A68 50000000
防御力絶大
20290A8C 50000000
巨大化 20290A78 40000000
1人倒すと首印数最大
2011C5A4 3C030002
1斬りで最高連斬数9999
2011C018 2404270F
連斬数途切れない
2011C224 00000000
装備画面で所持武器99個
201EAB20 24030063
201EAB24 AC430020
称号&コスチューム全部
2028F444 FFFFFFFF
2026F448 FFFFFFFF
2026F44C FFFFFFFF
戦国の巻 全面セレクト
2026F3CC 00000007
アイテム自動回収
20203CEC 24020000
クリア時 パラメーター振り分けポイント最大
2027CE44 0000270F
2027CE88 0000270F
（東京都葛飾区／Myana）

PS2&PSP

PS2 ぱちんこウルトラマン パチってちょんまげ達人12

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878530 14443898

攻略＆チャレンジ共通

持ち玉9999999発
1CC83A80 14BE598C

時間経過500倍速
0CCD8766 1456ACFC
1C8EE4A4 3846E5A5
0CCD8766 1456AC4C
1C8EE4A4 14D667BA

L1＋上ボタンで500倍速、L1＋下ボタンで通常。オプションの高速モードと併用すると、さらに早くなる。

チャレンジモード

所持金最大（9999999円）
1CC86614 14BE598C

対戦すぐ勝利
1CC855EC 1455692C

景品リスト全開
0CE9D33C 1456E7A9
1CE9D340 3854E7A6
0CE9D33C 1456E7A9
1CE9D344 B0D4E7A9

部屋で景品リストを２度開くと全開。また、リストに出すと景品を取れなくなるので注意。

実践データ スコア

投入金額9999999G
1CC855CC 14BE598C

回収金額9999999G
1CC855D0 14BE598C

投入玉数9999999発
1CC855D4 14BE598C

回収玉数9999999発
1CC855D8 14BE598C

回転数99999回
1CC855DC 1455692C

リーチ回数99999回
1CC855E0 1455692C

大当たり回数99999回
1CC855E4 1455692C

確変大当たり回数99999回
1CC855E8 1455692C

最高連チャン回数99999回
1CC855F4 1455692C

スタート回数99999回
1CC855F8 1455692C

回転数／1000G 50000回
1CC855FC 394608B5
1CC85500 394608B5
4CC85504 145608B5

X-TE用コード

マスターコート
F0100208 00127773

攻略＆チャレンジ共通

持ち玉9999999発
2051B958 0098967F

時間経過500倍速
D05A0442 0000FBEF
201B637C 24100200
D05A0442 0000FBBF
201B637C 0080802D

L1＋上ボタンで500倍速、L1＋下ボタンで通常。オプションの高速モードと併用すると、さらに早くなる。

チャレンジモード

所持金最大（9999999円）
2051E5EC 0098967F

対戦すぐ勝利
2051D2C4 0001869F

景品リスト全開
D07E5014 0000001C
207E5018 24020001
D07E5014 0000001C
207E501C AC82001C

部屋で景品リストを２度開くと全開。また、リストに出すと景品を取れなくなるので注意。

実践データのスコア

投入金額9999999G
2051D2A4 0098967F

回収金額9999999G
2051D2A8 0098967F

投入玉数9999999発
2051D2AC 0098967F

回収玉数9999999発
2051D2B0 0098967F

回転数99999回
2051D2B4 0001869F

リーチ回数99999回
2051D2B8 0001869F

大当たり回数99999回
2051D2BC 0001869F

確変大当たり回数99999回
2051D2C0 0001869F

最高連チャン回数99999回
2051D2CC 0001869F

スタート回数99999回
2051D2D0 0001869F

回転数／1000G 50000回
2051D2D4 27102710
2051D2D8 27102710
1051D2DC 00002710

（東京都葛飾区／Myana）

PS2 メダル オブ オナー ヴァンガード

PS2PAR用コード

マスターコード
ED578C88 148CB2D4

プレイヤー無敵
1CCBE108 1456E7A8

弾無限 1CCBE110 1456E7A6

ダッシュ無限
1CCBE03C 1456E7A6

キャラクター透明化
1CCBE030 1456E7A6

（長野県／shin）

PS2 SuperLite 2000 恋愛アドベンチャー Memories Off それから again

PS2PAR用コート

マスターコード
EC878530 142BCBD8

タイトルにデバッグ追加
3CAD4CE8 1456E70C

Memories全項目出現
3CAD4CFC 1456E70C
3CAD4CE9 1456E70C
4CAD4CE6 1456B00C
1CAD4CEC 61DFB00C
1CAD4CF0 61DFB00C
1CAD4CF4 61DFB00C
1CAD4CF8 61DFB00C

ムービー＆ミュージックが全開になる。

アルバム完成度100%
1C8B2BC4 3859E70C
1C8B2BC8 B499E6E5

エンサイクロペディア完成度100%
1C8B2A1C 3859E70C
1C8B2A20 B499E4A5

メッセージ達成率100%
1C860ED0 385AE70C
1C860ED4 B49AEBA5

選択肢既読率100%
1C861190 385AE70C
1C861194 B49AE525

以上４つのコードはMemoriesのClearListを閲覧すると有効。

X-TE用コート

マスターコード
F0100208 002BE433

タイトルにデバッグ追加
003ACBC0 000000FF

Memories全項目出現
003ACBD4 000000FF
003ACBC1 000000FF
103ACBC2 0000FFFF
203ACBC4 FFFFFFFF
203ACBC8 FFFFFFFF
203ACBCC FFFFFFFF
203ACBD0 FFFFFFFF

ムービー＆ミュージックが全開になる。

アルバム完成度100%
201CA89C 240500FF
201CA8A0 A04501C0

● Ⅸ」の前に ノート かよ。Wiiでナンバリングタイトルを出してほしい （兵庫県三鷹市／三国マン） ●Wiiリモコンを剣に見立てるアクションRPGとのことなので サードパーティからWiiリモコンを装着するサーベルも発売されそう。ケガ防止に、吹き抜けのある豪邸でも買うかな。

エンサイクロペディア完成度100%
201CA9F4 240500FF
201CA9F8 A0450300
メッセージ達成率100%
20138DA8 240400FF
20138DAC A0440400
選択肢既読率100%
20138E68 240400FF
20138E6C A0440280

以上4つのコードはMemotiesのClearListを閲覧すると有効。

（東京都葛飾区／Myana）

PS2 レッスルキングダム2 プロレスリング世界大戦

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878530 1443E450
所持ポイント9999999
1CD4D7F0 14BE598C
レスラーカード全開
1CA6DC14 3859E70C
1CA6DF28 B479E7A5

100%を超えるので注意。

アイテムカード全開
1CA6DF44 3859E70C
1CA8DF58 B479E7A5
エディットパーツ全開
1CA6DFD4 3859E70C
1CA6DFE8 B479E7A5
エディット技全開
1CA6DF74 3859E70C
1CA6DF88 B479E7A5
特殊能力全開
1CA6DFA4 3859E70C
1CA6DFB8 B479E7A5

以上5つのコードは、スペシャルのプレイヤーデータを閲覧すると有効。

スペシャル特典映像 閲覧で全開
1CA6DE84 3859E70C
1CA6DE98 B479E7A5
フリーファイト全キャラ選択可能
1CA6DEE4 3859E70C
1CA6DEF4 B479E7A5

キャラ選択画面に入ると有効。

X-TE用コード

マスターコード
F0100208 001303BB
所持ポイント9999999
204554C8 0098967F
レスラーカード全開
20335BEC 240500FF
20335C00 A0650000

100%を超えるので注意。

アイテムカード全開
20335C1C 240500FF
20335C30 A0650000
エディットパーツ全開
20335CAC 240500FF
20335CC0 A0650000
エディット技全開
20335C4C 240500FF
20335C60 A0650000
特殊能力全開
20335C7C 240500FF
20335C90 A0650000

以上5つのコードは、スペシャルのプレイヤーデータを閲覧すると有効。

スペシャル特典映像 閲覧で全開
20335D5C 240500FF
20335D70 A0650000
フリーファイト全キャラ選択可能
20335DBC 240500FF
20335DCC A0650000

キャラ選択画面に入ると有効。

（東京都葛飾区／Myana）

PS2 エルヴァンディアストーリー

PS2PAR用コード

マスターコード
EC87849C 142E7218
現在HP操作
9C9A7628 2050E771
9C9A762C 87152D27
9C9A7630 1C34300A
9C9A7634 0896E7A7
9C9A7638 3850E7A6
9C9A763C B6D0E79E
9C9A7640 1C34900A
9C9A7644 0896E7A7
9C9A7648 96D0E7B0
9C9A764C B6D0E79E
9C9A7650 15F6E79D
9C82CE34 1053B265

キャラユニット上で△ボタンを押すと開けるステータスメニューの、HPを変更したいキャラの項目内で以下の操作を行なうと値が変更される。L3+□ボタンでHP残り1 L3+○ボタンでHP全快。

（長野県／shin）

PS2 ナルト疾風伝 ナルティメットアクセル

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878530 14475D14
SELECT+下ボタンで2P即死
1CB5CAF4 D758E79E
0CCC8566 1456B04B
1CB5CAF4 0628E79E

（東京都葛飾区／Myana）

PSP ストリートファイターZERO3↑↑

CWCheat用コード

ゲームID _S ULJM-05082
HP最大
_L 0x00AE3890 0x00000090
コンボゲージレヘル3
_L 0x00AE398E 0x00000090

（大分県／アルティーナ）

PSP ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

CWCheat用コード

ゲームID _S ULJM-05194
軍資金最大
_L 0x20B21D60 0x05F5E0FF
_L 0x20C1C498 0x05F5E0FF
全アイテム最大
_L 0x80ABF095 0x013B0001
_L 0x00000063 0x00000000

バグアイテムも出現。コード使用中に装備を行なうと全体個数表示がおかしくなる。

ジョブチェンジするとジョブポイント最大
_L 0x2018AF5C 0x24020000
_L 0x2018AF70 0x24020000
バトルメニュー時 ステータスデバッグ可能
_L 0x10294682 0x00000003

バトルメニューの4番め項目（空白）を選択するとデバッグに入る。○ボタンで決定、×ボタンでキャンセル。L・Rボタンでキャラ選択、方向キーで項目の選択および数値増減。
簡易手順：
1．バトル中、△ボタンを押してバトルメニューを呼び出す。
2．バトルメニューの4番め項目（オプションの下の空白項目）を選択、○ボタンで決定。
3．ステータスが表示されるので、L・Rボタンでキャラを選択。○ボタンで決定。
4．カーソルが表示されたら変更したい項目を方向キーで選択。○ボタンで決定。
5．カーソルの動きが止まったら、方向キーで数値の増減が可能。○ボタンで数値決定。
6、終了する場合は×ボタンでキャンセルして抜けること。

（東京都葛飾区／Myana）